



BLACK CRUSADE

TOME OF HERESY

ПОТЕРЯННЫЕ И ПРОКЛЯТЫЕ
неофициальное дополнение

Содержание

Глава 1: Создание Еретика.....	2
Шаг 1: Выбор расы.....	3
Шаг 2: Выбор архетипа.....	5
Шаг 3: Погружение в страсти.....	14
Шаг 4: Трата опыта и снаряжение.....	19
Шаг 5: Оживление персонажа.....	20
Глава 2: Порча и пути Тёмных богов.....	21
Кхорн.....	22
Нургл.....	23
Тзинч.....	24
Слаанеш.....	25
Неприсоединившиеся.....	27
Шкалы Порчи.....	28
Улучшения по богам.....	28
Служение Тёмным богам.....	30
Цена Провала.....	33
Сговоры.....	34
Воплощение сговора.....	37
Получение Даров.....	38
Милости Слаанеш.....	46
Милости Нургла.....	47
Милости Кхорна.....	48
Милости Тзинча.....	49
Глава 3: Тёмная Слава.....	51
Преимущества Тёмной Славы.....	51
Получение предметов.....	52
Смерть и последствия.....	53
Окончательная судьба.....	55
Страх и безумие.....	56
Глава 4: Новые таланты и черты.....	59
Таланты.....	59
Приспешники.....	69
Новые Черты.....	71
Глава 5: Орудия ненависти.....	73
Стрелковое оружие.....	73
Рукопашное оружие.....	76
Модификации оружия.....	79
Специализированные боеприпасы.....	80
Силовая броня.....	80
Снаряжение.....	84
Кибернетика.....	86
Глава 6: Психосилы и Ритуалы.....	89
Психосилы в Black Crusade.....	89
Дисциплина Еретикус.....	90
Дисциплина Заражения.....	93
Дисциплина Излишества.....	96
Дисциплина Изменения.....	98
Ритуалы.....	101

Как использовать эту книгу?

Вам понадобится базовая книга правил **Dark Heresy 2**, это расширение, и бэкграунд Воющего Вихря - домашней локаций оригинального **Black Crusade**.

Основное предназначение **Tome of Heresy** состоит в том, чтобы привести в **Dark Heresy 2** возможность игры за еретиков и предателей. Почему просто не использовать **Black Crusade**? Потому что он не только морально устарел, но и является крайне недружелюбной системой с большим количеством нагромождений и белых пятен.

В этой книге я постарался решить большинство очевидных проблем, сохранив дух игры. Изменен генератор персонажей. Переработана система почитания богов - в том числе с заимствованием из другого пользовательского расширения **The Apocrypha Collection**.

Tome of Heresy использует систему склонностей, чтобы расширить возможности кастомизации Ваших еретиков. Старые таланты пересмотрены, не обошлось также и без нововведений.

Тем не менее, большое количество правил и механик остается под вопросом, пока не адаптированы или просто проигнорированы. Безусловно, в будущем это будет исправлено, а до тех пор, как именно использовать это расширение остается на ваш откуп.

Огромная благодарность переводчикам из группы ВК «[Переводы Warhammer 40k RPG](#)» на базе которых написано данное расширение. Спасибо за Вашу работу!

Сообщить об ошибке или связаться со мной по другим вопросам можно [ВКонтакте](#).



V 1.0.0

Глава 1: Создание Еретика

Чем персонаж занимался в прошлой жизни и кем был до того, как принял Хаос - совершенно неважно. Когда еретик присоединился к воинству Тёмных богов, он родился заново. Иногда такое перерождение действительно означает глубокое физическое преображение. Иногда «перерождение» остаётся всего лишь метафорой. В любом случае, каким бы важным не был миг перехода, жизнь персонажа «до» не оказывает никакого игромеханического влияния на то, кем он стал «после».

Процедура создания персонажа в **Black Crusade** несколько отличается от оной в **Dark Heresy 2**, хотя безусловно имеет общие моменты. Игроку потребуется преодолеть пять шагов:

Шаг 1: Выбор расы

Хотя скверна Хаоса может сильно изменить персонажа, когда-то он был просто человеком или космодесантником Хаоса. Люди отличаются гибкостью физических и психических способностей, им открыто много путей. Космодесантники Хаоса это грозные воины, перенёсшие множество генетических модификаций. Увы, во всём, что не касается воинских искусств, их способности невелики.

Шаг 2: Выбор архетипа

Каждый персонаж внутри группы может играть свою роль. Еретик, наделённый хорошо подвешенным языком, станет оратором, другой сосредоточится на получении знаний, третий посвятит себя скрытным действиям или воинским искусствам. В широком смысле от неё зависит, как он сталкивается с опасностями, взаимодействует с окружающими и стиль решения проблем. Кроме того, архетип указывает, в каких областях персонаж силен и как он намерен добиваться желанного вознесения.

Шаг 3: Погружение в страсти

У каждого еретика была причина обратиться к Хаосу и есть свой способ прославиться. На этом этапе игрок определяет страсти персонажа на пути служения Губительным Силам. В частности, обличает гордости, пороки и стремления еретика. Кроме того, от страстей персонажа также зависят его начальные характеристики.

Шаг 4: Трата опыта и снаряжение

Каждый персонаж **Black Crusade** начинает игру с определенным количеством очков опыта (хр), которые можно потратить во время его создания. Часть опыта уходит на выбор расы и архетипа. На этом же шаге игрок тратит весь оставшийся, добирая персонажу умения, таланты и черты или улучшая его характеристики. Это позволяет игрокам разнообразить своих героев или уже перед первой игровой встречей дать персонажу чёткую специализацию. Также именно сейчас приобретается дополнительная экипировка, например оружие и снаряжение.

Шаг 5: Оживление персонажа

На этом шаге персонаж перестаёт быть просто набором цифр и названий, игрок оживляет своего героя. Этот этап помогает игрокам выбрать своему персонажу имя, внешность, прошлое, историю становления под знамена Тёмных богов и многое другое.



Шаг 1: Выбор расы

Прежде всего, игрок должен выбрать расу своего персонажа. Империи Человека простирается на всю галактику и населён несметными миллиардами людей. Некоторые из них примыкают к воинству Тёмных богов, отвергают Империум и отдают себя Имматериуму, становясь приверженцами Хаоса. Крошечная толика верноподданных проходит обширное биологическое улучшение и преобразуется в космодесантников. За тысячелетия многие из них встали на путь служения Губительным силам и превратились в космодесантников Хаоса. МИ волен заявить, что в его кампании приемлемы персонажи только одной расы. Для некоторых кампаний даже удобнее, если все герои будут или людьми или космодесантниками Хаоса. Перед тем как делать выбор, игрокам лучше посоветоваться с МИ и узнать, не собирается ли он ограничить выбор рас.

Космодесантники Хаоса в Black Crusade

Действие **Black Crusade** происходит в Вопящем вихре и его окрестностях - крупном варп-шторме на рубежах имперского космоса, рядом с сектором Каликсида. До Ока Ужаса и легионов Аббадона Разорителя далеко, и персонажи-космодесантники в **Black Crusade**, скорее всего, будут не воинами постоянных рот, что входят в целые армии, а одиночками или членами маленьких банд из дюжины бойцов. Хотя в Вихре есть крупные воинства, они постоянно раскалываются, объединяются и снова разбиваются на отдельные банды, что ведут бесконечные междоусобные войны. В некоторых таких бандах даже встречаются нелюди. Космодесантники Хаоса, разбросанные по тысячам миров Вопящего вихря, ищут применения своим грозным умениям, стремясь воплотить свою мечту – однажды повести собственный чёрный крестовый поход.

Правила космодесантника Хаоса

Все персонажи-космодесантники Хаоса начинают игру со следующими преимуществами:

Умения расы

Атлетика, Бдительность, Запретные Знания (Адептус Астартес, Ересь Хоруса и Долгая война), Лингвистика (Низкий Готик), Навигация (Наземная), Общие Знания (Война), Парирование, Уклонение, Управление (Наземная)

Таланты расы

Амбидекстрия, Крепкие Бицепсы, Выхватить Оружие, Выучка с Оружием Астартес, Непокоримая Воля, Костолом, Обострённые Чувства (Зрение, Слух), Сопrotивляемость (Жар, Холод, Токсины)

Черты расы

Амфибия, Сверхъестественная Выносливость (+4), Сверхъестественная Сила (+4), Импланты Астартес

Космодесантники Хаоса наделены невероятной силой и стойкостью, таково воздействие геносемени, что когда-то обратило их в астартес. Благодаря этому, космодесантники проще переносят мутации и влияние Варпа. Персонаж-космодесантник в **Black Crusade** может быть даже воином одного из девяти изначальных легионов-предателей Ереси Хоруса, прожившим в Варпе десять тысяч лет и за прошедшие тысячелетия (которые из-за вызываемых Варпом искажений времени могли показаться ему всего лишь столетием) добравшимся до Вопящего вихря. Не с меньшим успехом он может оказаться недавним предателем, бежавшим от своих сородичей в Вихрь. Он даже может быть выходцем из каликсидского ордена космодесанта - Грозных Стражей или любого другого известного ордена.

Главные умения и таланты, которыми наделён космодесантник Хаоса - это плоды генетической модификации и жестких тренировок, что превратили его в сверхчеловека. Специфика создания космодесантника такова, что все персонажи этой расы должны быть мужчинами-людьми, хотя дары богов Хаоса могут сделать само понятие пола бессмысленным. Космодесантники Хаоса могут обладать дополнительными особенностями и талантами, связанными с их происхождением и легионом, частью которого они когда-то были.



Люди в Black Crusade

Каждый персонаж-человек в **Black Crusade** явно стал слугой Хаоса намного позже легионера-предателя. Скверна и свирепость Варпа редко бывают милосердны к человеческому телу и рассудку - смертные куда тяжелее переносят воздействие Имматериума, нежели космодесантники Хаоса. Потому вряд ли персонаж-человек будет родом из давних времён Ереси Хоруса или пришельцем с другого конца Империи.

Большинство персонажей-людей в **Black Crusade** родились в одном из окружающих Вопящий вихрь регионов. Многие из них это каликсидцы, имперские подданные или солдаты, что по разным причинам бежали со службы Императору, спасаясь от идущих по их следу ищеек Бога-Трупа. Многих беглецов ловят или убивают, но немногие счастливы обретаю убежище в Вопящем вихре.

Иные могут быть уроженцами пространства Коронус. На забытых мирах, что не озаряет свет Астрономикона, тысячелетиями живут племена дикарей-язычников. Они ничего не знают, ни об Империи, ни о Боге-Императоре, но поклоняются куда более древним и тёмным божествам. Некоторые из таких миров не столь уж и дики - на них существуют целые цивилизации, путь к которым был забыт или перерезан варп-штормами. Иногда вольные торговцы переоткрывают такие миры и берут местных рабами на свои корабли.

Правила последователя Хаоса

Все персонажи-люди начинают игру со следующими преимуществами:

Умения расы

Общие Знания (два любых),
Лингвистика (Низкий Готик), Ремесло (одно любое)

Черты расы

Быстрый или Мертвый*

Быстрый или Мертвый

Чтобы выжить в Вихре, особенно будучи простым смертным, нужно обладать быстрым умом и ловким телом. Иногда молниеносные рефлексy могут послужить не хуже керамитового доспеха. Все персонажи с этой чертой получают +2 к броску Инициативы.

Порой на диких планетах появляются пираты-головорезы, что ищут рабов, добычу и новобранцев. Как бы то ни было, коронусские язычники могут покинуть родной мир и попасть в Вопящий вихрь.

Родиной третьих может быть Иерихонский рубеж. Быть может, они начали свои жизни как подданные Империи, а может, родились на одном из захваченных Хаосом миров вокруг Аномалии Гадекса (или прямо внутри неё). Хотя такие люди могли прокрасться на борт корабля, идущего через Колодец Ночи и попасть в Каликсиду, куда вероятнее, что они отправились вглубь Аномалии, следуя причудливыми путями искаженного пространства, и оказались в Вопящем вихре. В любом случае, такие еретики будут закалёнными и не понаслышке знакомыми с Варпом и богами Хаоса, другой жизни они просто не знают.

Наконец, среди еретиков немало людей, родившихся в пределах самого Вихря. Внутри него хватает миров, где живут дикие племена, возвышаются багровеющие кузницы и сверкают шпиль колдовских городов. Уроженцам таких краёв не нужна месть далёкому и почти неизвестному Империи - их куда больше интересуют богатства, что тот сжимает слабеющей хваткой.



Шаг 2: Выбор архетипа

В системе НРИ от FFG нет жёстких ограничений на покупку улучшений, и потому персонажи получаются очень разнообразными. Тем не менее, в **Tome of Heresy** они делятся на группы - архетипы, каждый из которых воплощает некий обобщённый образ.

Второй шаг в создании персонажа это выбор архетипа, т.е. роли, которую ваш герой будет играть в кампаниях **Black Crusade**. Многие игроки заранее придумывают себе образ, так что этот шаг они преодолевают быстро и просто. С другой стороны, игрок может сперва определиться с характеристиками персонажа и посмотреть, какому архетипу они лучше подойдут.

Этот раздел описывает восемь архетипичных образов, по четыре для космодесантников Хаоса и простых смертных. Каждому игроку стоит ознакомиться со всеми возможными вариантами и выбрать подходящий, с учётом расы персонажа. Помните, что этот выбор явно окажет большое влияние на то, как персонаж сможет проявить себя. Каждый персонаж должен выбрать один архетип.

У каждого архетипа есть уникальная особая способность. Каждый персонаж получает особую способность своего архетипа и может использовать её до тех пор, пока не погибнет.

Список архетипов

- **Чемпион** (космодесантник хаоса): воин и обожаемый или устрашающий командир.
- **Избранный** (космодесантник хаоса): опытный и закалённый боями солдат.
- **Изгой** (космодесантник хаоса): изгнанник и одиночка, присоединяющийся то к одной, то к другой банде.
- **Колдун** (космодесантник хаоса): космодесантник Хаоса, овладевший психическими искусствами.
- **Изменник** (человек): лазутчик и сладкоречивый искуитель, искусный вождь бесчисленных толп.
- **Ренегат** (человек): воин, что выживает, благодаря мастерству, а не грубой силе.
- **Еретех** (человек): человек, посвящённый в тайны технологии, восставший против культа Механикус.
- **Псайкер** (человек): несанкционированный и обернувшийся к Хаосу псайкер, могущественный и осквернённый Варпом.



Чемпион

Космические десантники не зря считаются сверхлюдьми. Это верно, как для служащих Императору, так и для изменивших ему астартес. Но даже в рядах легионеров-предателей находятся те, что превосходят собратьев. Такие космодесантники это настоящие лидеры, чьи умения отточены бесконечной борьбой за то, чтобы удержать в узде банду падших астартес. Таких воинов и командиров называют по-разному, но в **Black Crusade** их собирательно именуют чемпионами.

Самые могущественные чемпионы становятся лордами хаоса - постлюдьми, у которых хватает проницательности и силы, чтобы подчинять своей воле не только собратьев, но и силы самого Хаоса. Это умелые лидеры и несравненные воины, что ведут за собой многочисленные банды, пиратские флоты или даже чёрные крестовые походы в Империум. Таковы некоторые, хотя далеко не все, чемпионы, которых можно встретить в бандах предателей.

Ниже описано несколько способов отыгрывать чемпиона в **Black Crusade**. Само собой, это не более чем указания и предложения, а не жёсткие правила или догмы. Если игрок придумал собственную историю и проработал характер героя, он волен использовать их.

Тёмный апостол из Несущих Слово: Несущие Слово известны фанатичной преданностью Губительным силам, как своим богам. Говорят, что примарх Лоргар, был одним из первых обратившихся к Хаосу и что именно его влияние привело к падению Хоруса. Тёмные апостолы из этого легиона, способные внушать повиновение и вселять веру одними лишь речами. Говорят, что в Вопящем вихре обитает несколько таких ораторов.



Специальные правила Чемпиона

Все персонажи-Чемпионы начинают игру со следующими преимуществами:

Склонности архетипа

Лидерство, Навык Рукопашной, Нападение, Общение, Общительность, Сила Воли

Умения архетипа

Дознание или Допрос, Командование, Обаяние или Обман, Учёные Знания (одно любое)

Таланты архетипа

Аура Власти, Чуткая Интуиция.
Вдохновить Гнев или Железная Дисциплина,
Ничтожный Приспешник или Равный (одна группа)

Раны

Персонаж-Чемпион начинает игру с 15+1d5 ран.

Экипировка архетипа

Силовая броня Астартес, болтер Астартес или болт-пистолет Астартес, боевой нож Астартес, силовой меч Астартес

Бонус архетипа

Пример для подражания: Чемпионы - прирожденные лидеры; нередко они переделывают банду по своему образу и подобию, осознанно или нет. Когда любой союзник, которого чемпион может видеть, использует очко Бесчестия, чемпион может, в качестве свободного действия, позволить этому союзнику использовать это очко Бесчестия так, как если бы этот союзник обладал тем же количеством очков Порчи и принадлежностью, что и чемпион. Помимо этого, в ходе игры Чемпион всегда получает одну дополнительную степень успеха ко всем успешным проверкам Командования.

Вожак банды с Сумеречных миров: за прошедшие тысячелетия в Вихре царствовало, возвышалось и гибло множество чемпионов. Раньше они могли вести за собой собственные армии или править целыми мирами, а потом, волей судьбы и Варпа, потерять всё. Сейчас такие чемпионы собирают новые банды и начинают новый путь к вершинам власти в Вихре.

Предатель предателей: в Вопящем вихре встречаются чемпионы, что обретаются здесь не по своей воле, а из необходимости. Некоторые были воинами других, более крупных банд и потерпели поражение, бросив вызов вышестоящим. Едва избежав смерти, они бежали в Вихрь, чтобы собраться с силами и отомстить.

Избранный

Среди проклятых легионеров-предателей хватает воинов, способных выживать в самых опасных и неблагоприятных условиях. Такие опытные и преданные ремеслу космодесантники называются избранными, и каждый собрат смотрит на них как на воистину избранных и благословлённых Губительными силами. Избранные более хладнокровны, смертоносны и стойки, чем другие астартес, и, не моргнув глазом, пожертвуют своими товарищами, чтобы обратить на себя взор богов. У банд избранных десятилетия, а порой и века боевого опыта – они как никто умеют выживать на полях брани сорок первого тысячелетия. Эти свирепые и искусные астартес шагают в битву в первых рядах и сражаются там, где можно добыть самую громкую славу и самые ценные трофеи. Некоторые избранные способны проникать в тыл врага, устраивать засады или совершать фланговые обходы, чтобы неожиданно ударить по опорному пункту противника.

Ниже описано несколько способов отыгрывать избранного в **Black Crusade**. Само собой, это не более чем указания и предложения, а не жёсткие правила или догмы. Если игрок придумал собственную историю и проработал характер героя, он волен использовать их.

Жнец Угасающих Ангелов: эти хладнокровные убийцы - самые опытные воины в банде Угасающих Ангелов. Они сосредоточены на искусстве ближнего боя, особенно на сражениях группами против стойких врагов. Эти закалённые души, действуя сообща, стремятся окружить противника, запутать его обманными приёмами и сразить сокрушительными ударами силового оружия. Даже против многочисленных врагов, жнецы продолжают применять свою стайную тактику, нередко вынуждая противников покинуть укрытия и принять ближний бой.



Специальные правила Избранного

Все персонажи-Избранные начинают игру со следующими преимуществами:

Склонности архетипа

Восприятие, Защита, Навык Рукопашной, Навык Стрельбы, Нападение, Изящество

Умения архетипа

Запугивание, Скрытность, Уклонение (+10) или Парирование (+10)

Таланты архетипа

Неотразимая Атака (одна специализация), Негде Прятаться или Натиск Берсерка, Разоружение.

Раны

Персонаж-Чемпион начинает игру с 16+1d5 ран.

Экипировка архетипа

Силовая броня Астартес, болтер Астартес или болт-пистолет Астартес, боевой нож Астартес, цепной меч Астартес.

Бонус архетипа

Хладнокровный убийца: Избранные - великие воины; мало кто может сравниться с ними в искусстве убивать и калечить. Когда избранный атакует врага в припадке Фанатичной Ненависти, то добавляет 1 к Критическому Результату и наносит 1 дополнительную Рану.

Новэ Армэ: эти дерзкие космодесантники избрали дорогу к могуществу через постоянное изменение. Никогда не ограничиваясь одной тактикой и вооружением, они всегда выискивают новое оружие и пробуют новые доктрины. Обычно такие избранные странствуют, разыскивая окутанное слухами демоническое или ксенооружие, что смогут использовать сами. Иногда они присоединяются к какой-нибудь банде в обмен на знания об искусстве войны и стратегии. Многие стремятся обзавестись кибернетическими имплантатами или дарованными Варпом мутациями. Хотя многим избранным почти нет дела до того, что за технологии или чары, заставляющие оружие действовать, они нередко сотрудничают с еретехами и колдунами, набираясь у них достаточно знаний, чтобы использовать такое снаряжение.

Наёмник: в Вопящем вихре преданности может ожидать лишь тот, готов за неё заплатить. Некоторые малочисленные банды избранных живут тем, что продают свою службу в обмен на всё, что нужно им для того, чтобы и дальше сражаться и совершенствоваться. Эти бессердечные воины воюют ради того, чтобы воевать. На чьей стороне они бьются, их мало волнует, важно лишь то, чтобы наниматель продолжал снабжать их оружием.

Изгой

Когда Великая Ересь закончилась, обезглавленные армии погибшего Хоруса бежали из Империи и скрылись в Оке Ужаса или забились в далёкие углы галактики. Там девять легионов-предателей, что поддержали военного магистра, раскололись на части. Когда-то единые легионы рассыпались на мириады мелких банд, пиратских команд и армий, попавших под начало самых харизматичных командиров и чемпионов Хаоса. Хотя некоторые из бывших легионов порой объединяются под знаменем особенно могущественного чемпиона Тёмных богов. Таков, например, Аббадон Разоритель. Дни, когда бывшие легионеры сражались как единое целое, давно прошли.

Обычно космодесантники Хаоса держаться своих сородичей, но находятся и такие, что навсегда разрывают всякую связь с остатками легиона и идут собственным путём, держась в стороне от бывших товарищей. Одни сами отказываются от давних клятв, других изгоняют за какой-то проступок, у третьих находятся тайные причины стать одиночками. Отныне эти космодесантники в одиночку странствуют по враждебной вселенной.

Ниже описано несколько способов отыгрывать изгоя в **Black Crusade**. Само собой, это не более чем указания и предложения, а не жёсткие правила или догмы. Если игрок придумал собственную историю и проработал характер героя, он волен использовать их.

Мотоциклист с Внешних пустошей: свобода и подвижность, что даёт легионный боевой мотоцикл с его мощным двигателем и внушительной дальностью хода, привлекают многих изгоев. На мирах Вопящего вихря можно увидеть космодесантников Хаоса, что несутся на мотоциклах по диким краям. Эти воины исследуют пустоши, ищут припасы и врагов, с которыми можно сразиться, дабы испытать свои силы.



Специальные правила Изгоя

Все персонажи-Изгой начинают игру со следующими преимуществами:

Склонности архетипа

Выносливость, Изящество, Ловкость, Нападение, Полевое или Техно, Сила

Умения архетипа

Акробатика, Выживание, Коммерция, Медика или Техпользование

Таланты архетипа

Железная Челюсть или Хладнокровный, Мягкое Приземление или Бой Вслепую, Ненависть (одна группа), Пресыщенный

Раны

Персонаж-Изгой начинает игру с 15+1d5 ран.

Экипировка архетипа

Силовая броня Астартес, болт-пистолет Астартес, боевой нож Астартес, цепной меч Астартес, дробовик Астартес, четыре фраз-гранаты Астартес.

Бонус архетипа

Находчивый: Одиночка сталкивается со множеством трудностей, и одна из главных - нехватка снаряжения. Изгой не боится ни её, ни всех остальных. Изгой считает Доступность Редких или более распространённых предметов на один уровень ниже (Редкие становятся Скучными, Средние становятся Обычными и т.д.).

Легионер-изгнанник: многие изгой покинули свои легионы, рассорившись с товарищами или командирами, и были вынуждены бежать из своей банды или войска в поисках убежища. В Вопящем вихре хватает и того, и другого - он всегда готов стать тихой гаванью для изгнанников, но расположен недалеко от нескольких важных регионов космоса. Здесь изгой могут строить планы и отсюда совершать налёты, всегда имея возможность отступить и собраться с силами.

Раптор Изорванной спирали: рапторами называют штурмовые части космодесанта Хаоса, жестоких охотников, что набрасываются на врагов как гром среди ясного неба, пикируя с высоты на мощных прыжковых ранцах. Рапторы считают себя лучшими воинами, хотя другие космодесантники Хаоса нередко смотрят на них как на самовлюблённых гордецов. Ни первых, ни вторых не назовёшь полностью правыми, но спесь очередного самовлюбленного гордеца не раз приводила к изгнанию. В Вопящем вихре рассказывают легенды о рапторах, что охотятся в астероидных поясах Изорванной спирали. Там хватает крошечных мирков, для путешествия между которыми достаточно прыжкового ранца.

Колдун

Библиарии космодесанта, отдающие свои души Хаосу, становятся колдунами и получают дары от своих новых богов. Некоторые считают эти способности магическими, а сами новоиспечённые колдуны порой думают, что обрели власть над энергиями Вселенной. Во времена Ереси Хоруса, легионеры-псайкеры обращались к Хаосу и постигали новые психические искусства. Единственным исключением стали библиарии Пожирателей Миров, павшие от рук своих братьев, что сделали псайкеров жертвой ненавидящему колдунов Кхорну.

Но библиарии обращались к Хаосу не только во времена Хоруса. Для того, кто уже ступает по лезвию бритвы между обладанием силой и вечным проклятием, искушение овладеть силами Варпа может оказаться неодолимым. Хотя орден не смыкая глаз, следит за своими библиариями и испытывает их на способность сопротивляться одержимости демонами и соблазнам Тёмных богов, предатели находятся.

Ниже описано несколько способов отыгрывать колдуна в **Black Crusade**. Само собой, это не более чем указания и предложения, а не жёсткие правила или догмы. Если игрок придумал собственную историю и проработал характер героя, он волен использовать их.

Чумной жрец Топи: еретики, свившие себе гнездо на чумной планете Топь в глубине Вихря, прославляют своего покровителя, разнося болезни. Благодаря связи с Имматериумом эти могущественные псайкеры призывают величие Отцу Чумы на головы своих неразумных врагов.



Специальные правила Колдуна

Все персонажи-Колдуны начинают игру со следующими преимуществами:

Склонности архетипа

Восприятие, Защита, Интеллект, Общение, Познание, Псайкер, Сила Воли

Умения архетипа

Запретные Знания (Варп), Запретные Знания (Демоны или Псайкеры), Обман или Проницательность, Психонаука, Учёные Знания (Оккультизм)

Таланты архетипа

Пси-рейтинг (2), Психосилы на 400 ОО, Непреклонный

Черты архетипа

Псайкер

Раны

Персонаж-Колдун начинает игру с 15+1d5 ран.

Экипировка архетипа

Силовая броня Астартес, болт-пистолет Астартес, боевой нож Астартес, психосиловой посох или меч.

Бонус архетипа

Колдун: Еретик получает черту Псайкер, пси-рейтинг 2 и 1 очко Сырой Порчи. При определении уровня психической силы, колдун считается связанным псайкером.

Король-колдун: порой колдуны используют свои загадочные знания и умения, чтобы подмять под себя целый мир. У таких еретиков всегда будет целая армия верных последователей, способная раздобыть сокровенное знание и защитить уже добытое, а также владения внутри Вихря, где они могут спокойно хранить свои сокровища и растить учеников. Такие короли могут покидать свои миры в поисках новых артефактов или всего необходимого для нового обряда во имя Губительных сил.

Нечестивый коллекционер: некоторые еретики куда больше прочих увлечены сбором любых знаний, которые они подносят Тёмным богам. Такие колдуны прибегают к своим талантам, чтобы вырывать нужные им тайны из своих пленников. Все добытые сведения еретики тщательно берегут в надежде, что в обмен на них нечестивые покровители благословят подносителя очередным даром. Такие колдуны много путешествуют, постоянно разыскивая новые секреты, что можно будет отдать богам Хаоса.

Отступник

Миры и организации Империи непреодолимой, монолитной стеной стоят на пути Хаоса. Неустанными проповедями Экклезиархии и безжалостными усилиями Инквизиции и Адептус Арбитрес крепнет Имперская вера. Трудом Адептус Администратум и легиона чиновников торжествует жестокий имперский закон. Но внутри огромной системы всегда находятся грешники и вольнодумцы. Последствия их деяний могут быть разрушительны. Те, кто служит Империи, идеально подходят для того, чтобы крушить изнутри то, о чём заботились всю жизнь.

Ниже описано несколько способов отыгрывать отступника в **Black Crusade**. Само собой, это не более чем указания и предложения, а не жёсткие правила или догмы. Если игрок придумал собственную историю и проработал характер героя, он волен использовать их.

Бывший священник каликсидской Экклезиархии: каликсидская церковь пронизана интригами, культами и сокрытой порчей. Бывший священник, исповедник или кардинал это обаятельный оратор, способный не только заставить других людей верить ему, но и убедить их разувериться в том, чему их учили всю жизнь. Теологические познания и знание местных особенностей позволяет такому вероотступнику извращать чужую веру и обращать ничего не подозревающих прихожан к Хаосу.

Падший вольный торговец из Коронуса: вольные торговцы это странствующие купцы и дипломаты, что идеально подходят, для того, чтобы быстро устанавливать связи со множеством имперских миров. Вольный торговец-отступник способен создать сеть агентов, распространяющих ереси, и быстро собрать многочисленную и разнообразную армию.



Специальные правила Отступника

Все персонажи-Отступники начинают игру со следующими преимуществами:

Склонности архетипа

Одна любая, Познание, Лидерство, Общение, Общительность, Сила Воли

Умения архетипа

Бдительность, Дознание или Допрос, Запретные Знания (три любых), Командование, Коммерция или Логика, Обаяние, Обман, Обаяние (+10) или Обман (+10), Проницательность, Уклонение или Парирование, Учёные Знания (три любых)

Таланты архетипа

Владение Оружием (Лазерное, Низкотехнологичное), Аура Власти, Ненависть (одна группа), Непокоримая Воля, Приспешник или Постоянная Бдительность (одна специализация), Равный (одна группа), Сияющее Присутствие или Ужасающий Голос.

Раны

Персонаж-Отступник начинает игру с 10+1d5 ран.

Экипировка архетипа

Компактный лазпистолет хорошего качества, меч лучшего качества или силовой меч, дорогая одежда с ячеистым жилетом под ней, подвеска с символом Хаоса, нечестивые книги.

Бонус архетипа

Змиеуст: Искусность отступника в тайном внедрении, обмане и соращении такова, что он может стать своим в окружении людей, что убили бы его на месте, узнай, кто он. Когда отступник выигрывает встречную проверку Обаяния или Обмана против персонажа, он может потратить очко Бесчестия чтобы до конца встречи получить талант Равный с организацией представителем которой является этот персонаж; если Общительность отступника в этот момент равна или превосходит 55, то вместо этого он получает талант Равный (2).

Интриган из Светозарного двора: Светозарный двор правителя Каликсиды, лорда Мария Хакса это место, с которого лучше всего видно всю ничтожность и пустоту имперской аристократии, и с которого проще всего ей пользоваться. Искусные интриганы могут пробить себе путь в высшие слои каликсидского общества и подточить его изнутри. Нарастив своё влияние, отступник может соращать в сторону Хаоса всё больше и больше знатных родов.



Еретех

Давным-давно, в тёмные дни Ереси Хоруса, астартес сражались друг с другом. Увы, раскол охватил не только легионы космодесанта. Механикум, Техножречество Марса, хранители тайн технологий, также переживали схизму и войну. Отступники, занявшие сторону вармастера Хоруса, пустили в ход тёмные и еретические технологии, за что были изгнаны с Марса собравшимися с силами верноподданными техножрецами. Эти предатели бежали в самые далёкие уголки галактики. Они стали первыми еретехами, тёмными Механикум, нечестивыми техножрецами, поработёнными Варпом и богохульными технологиями.

Ниже описано несколько способов отыгрывать еретеха в **Black Crusade**. Само собой, это не более чем указания и предложения, а не жёсткие правила или догмы. Если игрок придумал собственную историю и проработал характер героя, он волен использовать их.

Эксплорационный флот: в поисках новых знаний Адептус Механикус посылают эксплорационные флоты глубоко в пространство Коронус. Магосы-эксплораторы по определению любопытны и легко поддаются соблазну узнать тайны, которые знать не следует. У многих есть нездоровая тяга к созданным ксеносами или осквернённым Варпом технологиям, так что подобные исследователи могут быстро наткнуться на находку, что приведёт их на путь проклятия.

Забывшие миры: в Коронусе хватает мест вроде охваченного войной Зейта, где человечество уже тысячелетиями не имело связи с Империумом, и где порядки техножрецов извращены новшествами и ничем не сдерживаемым полётом мысли. Это порождает целые технологические школы, связанные с Хаосом. Люди, разделяющие такие убеждения, могут обратиться к Губительным силам за помощью, когда Империум обнаружит их ересь и попытается искоренить её.



Специальные правила Еретеха

Все персонажи-Еретехи начинают игру со следующими преимуществами:

Склонности архетипа

Одна любая, Выносливость, Интеллект, Сила Воли, Познание, Техно

Умения архетипа

Безопасность, Запретные Знания (Археотех или Ксеносы или Варп), Лингвистика (Лингва-Техно), Логика, Общие Знания (Адептус Механикус, Техника), Техпользование, Уклонение или Парирование, Учёные Знания (Астромантия или Химия или Оккультизм)

Таланты архетипа

Владение Оружием (Лазерное, Низкотехнологичное, Мельта или Силовое), Враг (Адептус Механикус), Двоичное Проклятие или Мастер Брони, Двоичный Диалог, Длань Омниссии или Искусный Стук, Использование Механодендритов (Боевые или Вспомогательные), Крепкий Орешек, Ничтожный Приспешник (сервитор или сервочереп) или Хладнокровный

Черты архетипа

Импланты Механикус

Раны

Персонаж-Еретех начинает игру с 12+1d5 ран.

Экипировка архетипа

Лазкарабин лучшего качества, силовой топор или двуручное оружие (топор) хорошего качества, легкий панцирь, две бионических аугментации или имплантата хорошего качества, нечестивые масла, лазрезак или комби-инструмент, инфопланшет, баллистический (лазпистолет) или вспомогательный или оптический механодендрит, конденсатор люминена или маглев-катушки или имплантаты железного призыва.

Бонус архетипа

Предатель Марса: Еретех когда-то был техножрецом Марса и всё ещё владеет аугментациями, что остались от его прежней жизни. Еретех получает черту Импланты Механикус и две бионических аугментации или имплантата хорошего качества по своему выбору (уже включены в экипировку).

Тёмные кузницы: миры-кузницы, что давно поддались Хаосу, феодальные владения тёмной инженерии и проклятого мастерства, такие как Кастир и Поликс на Выработках. Их исследования могут быть совершенно эзотерическими или настолько тесно связаны с Губительными силами, что любого постороннего ошеломит их злокозненность.

Ренегат

В Империи царит жестокий, тоталитарный режим, несокрушимый бюрократический исполин, связанный древними обетами и косными законами. Эта громада стоит на плечах несметных триллионов подданных, и нет ничего удивительного в том, что в таком количестве людей находится достаточно борцов с угнетателями, чтобы Империя была почти постоянно охвачена восстаниями. Порой такие мятежи это бунты, что поднимают отбросы имперского общества - мутанты, чернорабочие и кабальники. Быть может, такие люди просто чувствуют, что им уже нечего терять, и что они могут многое получить, увенчав их восстание успехом, но порой ими управляют посланцы Губительных сил, с которыми бунтовщики заключают нечестивые союзы, продавая свои души.

Ниже описано несколько способов отыгрывать ренегата в **Black Crusade**. Само собой, это не более чем указания и предложения, а не жёсткие правила или догмы. Если игрок придумал собственную историю и проработал характер героя, он волен использовать их.

Бывший имперский гвардеец Ахиллова крестового похода: Добычей Хаоса стало куда больше гвардейцев, чем Империя готова признать. Многие перебежчики закончили свои жизни, превратившись в пушечное мясо одной из банд, или погибли на штыках бывших сослуживцев, пока что сохраняющих верность Императору. Тем не менее, есть и такие, которым удалось возвыситься и сделать себе имя в бесконечных войнах. Такие люди – великолепные солдаты с богатым военным прошлым. Они могут происходить из каликсидских полков Имперской Гвардии или крестоносных воинств, брошенных на Иерихонский рубеж. Возможно, именно мясорубка крестового похода, во время которого множество солдат гибли в боях с бесчисленными врагами, привела этих людей к мятежу.



Специальные правила Ренегата

Все персонажи-Ренегаты начинают игру со следующими преимуществами:

Склонности архетипа

Одна любая, Навык Рукопашной, Навык Стрельбы, Нападение, Полевое, Изящество

Умения архетипа

Атлетика, Бдительность, Выживание или Скрытность, Командование или Запугивание, Общие Знания (Война), Медика или Техпользование, Парирование, Уклонение, Уклонение (+10) или Парирование (+10), Управление (одно любое), Учёные Знания (Тактика Импералис)

Таланты архетипа

Амбидекстрия или Чуткая Интуиция, Быстрая Перезарядка или Выхватить Оружие, Плечом к Плечу или Разоружение или Нокдаун, Убийственная Точность (одна специализация) или Меткий Стрелок, Постоянная Бдительность (одна специализация), Владение Оружием (Лазерное, Низкотехнологичное, Твёрдотельное, Цепное, два любых)

Раны

Персонаж-Ренегат начинает игру с 10+1d5 ран.

Экипировка архетипа

Лазган лучшего качества или болтер или плазмаган, лазпистолет лучшего качества или болт-пистолет, цепной меч лучшего качества или силовая булава, тяжёлый панцирный доспех, медицинский набор, инфопланшет с краткой версией Тактики Импералис.

Бонус архетипа

Одарённый: Ренегат - одарённый и искусный воин, чье отточенное годами мастерство делает ненужной грубую силу. При создании, ренегат должен выбрать одну характеристику. В ходе игры он всегда получает одну дополнительную степень успеха ко всем успешным проверкам, связанным с этой характеристикой (включая проверки характеристики и умений).

Бывший член Каликсидского конклава: нельзя отрицать, что самыми опасными ренегатами в Вопящем вихре были и остаются бывшие члены каликсидских ордосов. Будь то поддавшийся Хаосу аколит или погрузившийся слишком глубоко в запретные знания инквизитор-радикал, падший член Святых Ордов это ценный союзник и беспощадный противник, ибо его знание внутренних принципов и тайн Империи не знает себе равных.

Псайкер

Адептус Астра Телепатика надзирает за набором и подготовкой псайкеров для Адептус Терра и всего Имперiums Человека. Это ведомство делает санкционированных им псайкеров не только безоговорочно верными и умелыми, но и также косными и негибкими во владении дарованной им силой. Это не ошибка, но намеренно принятая наставниками предосторожность. Души всех людей светятся в Варпе, но души псайкеров пылают ярче всех. Твари, что обитают в чуждом измерении, слетаются на этот свет, как мотыльки на огонь, стремясь поглотить души псайкеров без остатка. Ограниченный разум не привлечёт демона. Тварь, наверняка, пренебрежёт им в пользу более вкусного лакомства.

Ниже описано несколько способов отыгрывать псайкера в **Black Crusade**. Само собой, это не более чем указания и предложения, а не жёсткие правила или догмы. Если игрок придумал собственную историю и проработал характер героя, он волен использовать их.

Падший санкционированный псайкер: почти любого санкционированного псайкера, от астропата до псайкера-примарис Имперской Гвардии, Варп постоянно искушает обещаниями огромной силы. Порой таким посулам очень трудно сопротивляться, и псайкер принимает силу, которой не должен был обладать. Хотя такой человек уже был санкционирован, в глазах Имперiums он отныне нечист и его уничтожение это такой же подвиг, как расправа с любым другим нечистым псайкером. Порой казнь изменника даже более почётна, ведь он знал обо всех ждущих его опасностях, но предал Имперium сознательно и добровольно.

Вирд из Коронуса: на мирах вне границ Имперiums псайкеры рождаются, ничего не зная о Варпе и не понимая его. Для жителей тех мест,

психические способности, это магия и колдовство, и наделённых ими обычно называют вирдами, ведьмами и чародеями.

Такие нечистые псайкеры верят в силу талисманов, обрядов, особых жестов и слов, а поскольку убеждения для псайкера определяют способности, их «заклинания» и «ритуалы» на самом деле работают.

Большинство таких «колдунов» чрезвычайно суеверно и одержимо поисками оккультного знания.

Специальные правила Псайкера

Все персонажи-Псайкеры начинают игру со следующими преимуществами:

Склонности архетипа

Одна любая, Защита, Интеллект, Восприятие, Сила Воли, Познание, Псайкер

Умения архетипа

Бдительность, Запретные Знания (Псайкеры, Варп), Лингвистика (Метки Хаоса), Обман или Запугивание, Проницательность или Навигация (Варп), Психонаука, Психонаука +10, Уклонение или Парирование, Ученые Знания (Оккультизм или Легенды или Нумерология)

Таланты архетипа

Пси-рейтинг (3), Психосилы на сумму до 400 ОО, Владение оружием (Низкотехнологичное или Шоковое, Лазерное), Медитация или Паранойя, Непреклонный, Пресыщенный, Ритуалист или Дитя Варпа

Черты архетипа

Псайкер

Раны

Персонаж-Псайкер начинает игру с 10+1d5 ран.

Экипировка архетипа

Лазпистолет или компактный арбалет, меч хорошего качества или шоковый кнут, флак-плащ, пси-фокус, инфопланшет полный тайных знаний.

Бонус архетипа

Псайкер Хаоса: Этот еретик - несанкционированный псайкер, обладающий силами Варпа. Он начинает игру с чертой Псайкер, пси-рейтингом 3 и 1d5 очками Сырой Порчи. Кроме того, при определении уровня психической силы, он считается несвязанным псайкером.

Варпова ведьма Вихря: стоит ли удивляться тому, что открытый Варпу Вопящий вихрь порождает множество мутантов и псайкеров. Хотя большинство заигрывающих с Эмпиреем погибают от сил, которые безуспешно пытаются обуздать и которые не в силах постигнуть, некоторым удаётся понять, как управлять бурлящими внутри них энергиями Варпа. Такие псайкеры возносятся над своими жалкими собратьями и присоединяются к одной из множества скитающихся по Вихрю банд. Они предлагают свои немалые способности в обмен на обещания помощи и силы.

Шаг 3: Погружение в страсти

Для того, чтобы восстать, нужна гордость. Персонажи, рождённые в Империи, всю жизнь терпели угнетение и слушали о том, насколько опасна ересь и как страшны демоны. Даже уроженцы диких миров боятся связываться с неизведанным. Но еретик не утратил множества опасностей, что ждут на службе Губительным силам. Принять такой риск - значит показать, что ты презираешь эти опасности, а это явный признак гордости и гордыни. Обратная сторона гордости - порок. Одними деяниями еретик гордится, другие вызывают в нём жгучий стыд. Быть может, приняв Хаос, он разочаровался в том, чем раньше гордился. Ему пришлось пойти на неожиданные жертвы. Он сожалеет о принятых когда-то решениях. Эти сожаления гложут его, не дают покоя проклятой душе и заставляют порой действовать так, чтобы побороть слабости прошлого.

Гордость и порок - две величайшие слабости персонажа. Благодаря таким граням личности, он лучше вписывается в историю, что будут создавать игроки и МИ. Они рассказывают, из-за чего персонаж решил отдать свою душу Тёмным богам. Эти черты важны как для перерождения обычного человека в слугу Хаоса, так и для дальнейшего падения в пучину скверны.

Игроки должны взять одну гордость и один порок из таблиц 1-1 и 1-2. Они могут выбрать их сами, а могут довериться броску костей. Выпавшие результаты окажут влияние на дальнейшие характеристики и способности еретика.

Каждого, кто ступил на путь Хаоса, ведут по нему собственные страсти и желания. Такие побуждения в игромеханике называются стремлениями. Краткосрочные цели еретиков могут разниться от приключения к приключению, но их стремление вряд ли изменится. Стремление - это цель всей жизни, нечестивое побуждение, которое вряд ли можно удостоверить за срок, отпущенный смертному. **Игроки обязаны взять одно стремление из таблицы 1-3,** выбрав его сами или доверив броску костей.

Использование слабостей

Кроме игромеханических изменений, слабости могут давать персонажам бонусы к проверкам в зависимости от обстоятельств. Если МИ и другие игроки согласны, что один из них хорошо отыгрывает слабость своего героя - например, соглашаясь на неудобные бонусы или штрафы, совершая поступки, что не помогают решить текущую проблему, но хорошо вписываются в образ персонажа, или даже идёт на жертвы во имя Хаоса, он может получить особый бонус к проверке. Этот бонус называется вживание. Вживание даёт персонажу дополнительный бонус +10 в зависимости от обстоятельств - считается, что он благословлён обитателями Имматериума. В особых случаях МИ может и увеличить этот бонус, судя по ситуации и глубине отыгрыша. В подобных обстоятельствах, МИ лучше предлагать равный бонус всем игрокам, что могут помочь своему товарищу или на которых обрушатся вызванным им проблемы.



Генерация характеристик

После выбора стремлений игрок должен наделить своего еретика характеристиками. Характеристики генерируются по одной за раз. Для этого игрок бросает 2d10, складывает результаты и прибавляет к ним 30, если его персонаж космодесантник Хаоса или 25 если он человек. Так появляется значение характеристики, после этого игрок повторяет это ещё 8 раз и записывает результаты в лист своего персонажа.

Данный процесс может быть изменён модификаторами характеристик стремлений еретика. Каждый модификатор указывается с «+» или «-» перед названием характеристики. На бросок они влияют так:

+ характеристика: При броске на определение значения этой характеристики игрок бросает 3d10, затем берёт два наибольших значения и прибавляет к ним 30 (для космодесантников Хаоса) или 25 (для смертных последователей).

- характеристика: При броске на определение значения этой характеристики игрок бросает 3d10, затем берёт два наименьших значения и прибавляет к ним 30 (для космодесантников Хаоса) или 25 (для смертных последователей).

Единственное исключение - Тёмная Слава. Вместо того чтобы генерировать эту характеристику как обычно, игрок бросает 2d5 и прибавляет 19.

Поскольку предполагается, что ваши персонажи благословлены Тёмными богами, каждый игрок может перебросить одну из характеристик, на своё усмотрение. Перебросив характеристику, игрок обязан принять новый результат, даже если он будет хуже старого.

Распределение Очков

На усмотрение МИ игроки могут избавиться от элемента случайности при генерации характеристик и распределить очки вручную. В таком случае каждый персонаж начинает игру со значением каждой характеристики 30, для космодесантника Хаоса или 25 для человека, и получает 60 очков которые он может распределить, по курсу 1 к 1, по характеристикам на своё усмотрение. Тем не менее, никакая характеристика не может превышать 50 для космодесантника Хаоса или 45 для человека.

Модификаторы характеристик

При использовании метода распределения очков модификаторы характеристик стремлений меняют стартовое значение так:

+ характеристика: Стартовое значение равно 40/35.

- характеристика: Стартовое значение равно 30/25.

Таблица 1-1: Гордости

Гордость	Модификаторы характеристик	Склонность	Описание
Красота	+ Общительность + Восприятие - Сила Воли	Общительность	Еретик считает внешность самым главным в себе. Он гордится своей красотой, а другие могут знать его за неё или даже почитать.
Обаяние	+ Общительность + Ловкость - Выносливость	Общение или Лидерство	Еретик требует ото всех уважения и покорности. Он упивается чужим поклонением, лестью и самопожертвованием в его имя, и привык полагаться на помощников.
Мастерство	+ Интеллект + Ловкость - Навык Рукопашной	Техно	Никто не обладает таким природным даром и отточенным умением как этот еретик. Он творец истинных шедевров, кои будут пользоваться обожанием всех жителей галактики до тех пор, пока не остынут звёзды.
Набожность	+ Сила Воли + Выносливость - Сила	Сила Воли	Еретик живёт верой в богов Хаоса. Он знает, что ещё не было и не будет у них более самоотверженного слуги, чем он. Еретик верит, что фанатизм приносит ему особое положение в глазах Тёмных богов, и привык полагаться на это, а не на собственные силы.
Стойкость	+ Выносливость + Сила - Ловкость	Выносливость или Сила	Еретик силён и вынослив. Он способен выдержать удары, что отправили бы в могилу более слабого. Его стойкость впечатляет, но за неё пришлось заплатить гибкостью и изворотливостью.
Прозорливость	+ Интеллект + Восприятие - Общительность	Полевое	Еретик верит, что ему ведомы планы и замыслы всех и каждого. Он, не смыкая глаз, следит за другими людьми, считая, что знание позволит ему управлять ими.
Разумность	+ Интеллект + Навык Стрельбы - Восприятие	Познание	Персонаж считает, что его пугающе острый ум поможет ему понять любую задачу и решить её самым действенным и эффективным способом, который только можно вообразить.
Воинское искусство	+ Навык Рукопашной + Навык Стрельбы - Интеллект	Нападение	Еретик постоянно ищет битвы, дабы показать своё мастерство и несмотря ни на что, никогда не отказывается от брошенного ему вызова.
Изящество	+ Ловкость + Навык Рукопашной - Навык Стрельбы	Изящество	Персонаж так гордится своим изяществом и быстротой, что отвергает возможность убивать врагов издалека, предпочитая повергать их в ближнем бою
Богатство	+ Сила + Сила Воли - Навык Рукопашной	Защита	Главное в жизни персонажа - его сокровища. Пусть все остальные смотрят на его величие снизу вверх и сгорают от зависти.

Таблица 1-2: Пороки

Порок	Расплата	Описание
Вероломство	Недостойный доверия: персонаж получает ситуативный штраф -10 на проверки Обаяния.	У еретика нет постоянных друзей или врагов, только постоянные интересы. Все вокруг него лишь средства достижения цели. Когда они станут не нужны, их выживание будет зависеть от капризов персонажа.
Лживость	Вздорная репутация: персонаж получает ситуативный штраф -10 на проверки Запугивания.	Действительность это не более чем вопрос восприятия, а истина, понятие относительное. Этот еретик сполна применяет такую философию. Если у него всё же вырываются слова правды, они будут укрыты покровом лжи.
Трусость	Трусливый: персонаж получает ситуативный штраф -10 на проверки Страха.	Какая-то часть прошлого не перестаёт терзать еретика; страх перед этим не отпускает его всю жизнь. Хотя иногда он может ненадолго собраться с духом, от предмета своего страха ему не избавится никогда.
Жестокость	Прямолинейный: персонаж получает ситуативный штраф -10 на проверки Обмана.	Просто победить врага недостаточно. Противники должны быть уничтожены, их дома разрушены, а имена очернены. Ни одну возможность причинять страдания нельзя упускать, ибо страдания смертных угодны Тёмным богам.
Ненасытность	Недальновидный: персонаж получает ситуативный штраф -10 на проверки Бдительности.	Персонаж ненасытен. Он наслаждается самой возможностью потреблять все доступные ресурсы ради чистого удовольствия от потребления. Он может непомерно много есть, тратить массу природных ресурсов, убивать время на развлечения или общение с другими людьми.
Алчность	Всепожирающе жадный: персонаж получает ситуативный штраф -10 на проверки Коммерции.	Персонажа пожирает желание обладать всем, что попадается ему на глаза. Вожаденной добыче не обязательно быть полезной, но если она редкая и уникальная, стремление персонажа завладеть ей лишь обостряется. Приступ алчности может заставить персонажа пренебречь нуждами задания, чтобы получить желанный трофей.
Гордыня	Безрассудный: персонаж получает ситуативный штраф -10 на проверки Логики.	Самомнение и самоуверенность еретика намного превосходят его истинные возможности. Он не боится неудач и даже не признает, что они могут произойти. Он почти без раздумий готов принять любой вызов, не озаботившись нужными приготовлениями и не подумав о последствиях провала.
Сожаления	Затравленный: противники получают ситуативный бонус +10 на проверки Запугивания против персонажа.	В прошлом персонаж совершил нечто, не устающее терзать его. Его по сей день мучает чувство вины за свои деяния и их последствия. Он всё время пытается загладить свою вину, но никогда не сможет очиститься в глазах жертв.
Транжирство	Расточительный: персонаж получает ситуативный штраф -10 на проверки Выживания.	Когда человек получает богатства, что позволяют ему не думать о том, как прожить ещё один день, транжирство этих сокровищ может стать удовольствием само по себе. Еретик наслаждается тратами даже тогда, когда это неуместно. Он разбрасывается средствами ради самого процесса.
Гнев	Озлобленный: персонаж получает ситуативный штраф -10 на проверки Скрытности.	Злоба всегда сопровождает и направляет персонажа. Он твёрдо уверен, что вся вселенная против него, и лишь уничтожив своих врагов, он сможет достичь успеха.

Таблица 1-3: Стремления

Стремление	Бонус	Описание
Тайные знания	Мастер сокрытых знаний: В ходе игры еретик всегда получает одну дополнительную степень успеха ко всем успешным проверкам Логики, Проницательности и Запретных Знаний.	Персонаж одержим поисками утраченного и запретного знания. Изыскания и их плоды и привели его к Хаосу, но не ослабили жажду узнавать новое.
Могущество	Уготованный к возвышению: Каждый раз когда в ходе игры еретик получает очки Презрения, он уменьшает это количество на половину своего бонуса Силы Воли (с округлением вниз), до минимума в 1. Помимо этого, в ходе игры еретик всегда получает одну дополнительную степень успеха ко всем успешным встречным проверкам Силы Воли в социальных столкновениях.	Жизнь смертных коротка, а их сила преходяща. Еретик стремится разбить эти оковы и сравняться могуществом с демонами или превратится в нечто божественное и нечестивое.
Власть	Железная хватка: В дополнение к обычным использованиям очков Бесчестия, еретик может потратить очко Бесчестия на автоматический успех проверки умения Командования, Допроса или Запугивания, степени успеха равны бонусу Тёмной Славы еретика.	Некоторые люди ищут власти над всем, куда упадёт их взор. Персонаж стремится владычествовать во всей галактике и требует поклонения и признания ото всех низших существ.
Бессмертие	Не время для забвения: Один раз за игровую встречу, когда еретик получает критический урон, он может немедленно восстановить 1d5-2 до минимума в 1 недостающих очков Бесчестия. Помимо этого, в ходе игры еретик всегда получает одну дополнительную степень успеха ко всем успешным проверкам Стойкости.	Персонаж боится смерти во всех её проявлениях или просто хочет жить вечно. Своё существование он может поддерживать разными средствами – плодами технологий, своей связи с Варпом или кощунственным союзом того и другого.
Новшества	Новые пути: Еретик может перебрасывать неудачные проверки Ремесла а также заменять полученные степени успеха своим бонусом Интеллекта.	Каким бы достойным не было обретение давно утраченного знания, оно меркнет перед славой создания своего - изобретением новых технологий или психических явлений. Еретик, идущий путями Хаоса, будет использовать свои силы для создания новых орудий и знания, что ранее лежало за пределами возможностей смертного.

Таблица 1-3: Стремления

Стремление	Бонус	Описание
Наследие	Бесконечность амбиций: В дополнение к обычным использованиям очков Бесчестия, еретик может потратить очко Бесчестия для того чтобы перебросить бросок по таблице «Дары Богов» или «Милость» Богов. Помимо этого, в ходе игры еретик всегда получает одну дополнительную степень успеха ко всем успешным проверкам Тёмной Славы.	Еретика не страшит его смертность, ведь он верит, что его судьба ещё при жизни до неузнаваемости изменить вселенную. Он ищет способы поменять ход истории так, чтобы об этом помнили тысячелетия спустя. Увы, такой подход не всегда бывает разумен.
Вседозволенность	Убедительная риторика: В дополнение к обычным использованиям очков Бесчестия, еретик может потратить очко Бесчестия на автоматический успех проверки умения Обмана, Очарования или Дознания, степени успеха равны бонусу Тёмной Славы еретика.	Персонаж твёрдо уверен в том, что он центр вселенной. Всё вокруг это лишь плод его богатого подсознания. Никакие убеждения не сковывают его действия – этот еретик покатает каждому своему капризу, потому что верит, что имеет на это право.
Совершенство	Воплощенный идеал: Во время создания персонажа еретик должен определить одно умение как свою специальность. Когда он тратит очко Бесчестия чтобы получить +10 на проверку этого умения, вместо этого он получает +20 и может бесплатно перебросить неудачный результат. Однако, если итоговый результат это провал, еретик получает 1d5 Очков Презрения.	Персонаж добился совершенства, по крайней мере, в чем-то одном. Увы, однажды встав на этот путь, он больше не может простить себе неудачу.
Месть	Упоение мщением: В дополнение к обычным использованиям очков Бесчестия, еретик может потратить очко Бесчестия для того чтобы автоматически пройти проверку Страха, если источником Страха является персонаж, к которому еретик испытывает Ненависть. Помимо этого, в ходе игры еретик всегда получает одну дополнительную степень успеха к всем успешным проверкам Восприятия связанным с отслеживанием и поиском противников к которым он испытывает Ненависть.	Когда-то персонаж побывал в роли жертвы. Он поклялся, что его враг с лихвой заплатит за то, что совершил, и готов пойти на любые жертвы, чтобы отомстить обидчику и никогда не стать жертвой снова
Насилие	Эксперт Насилия: В дополнение к обычным использованиям очков Бесчестия, после успешного прохождения проверки атаки, но до определения места попаданий, еретик может потратить очко Бесчестия на замену полученных степеней успеха проверки на свой бонус Навыка Стрельбы (для стрелковой атаки) или Навыка Рукопашной (для рукопашной атаки).	Есть люди, для которых насилие это не средство, а самоцель. Такие обретают себя в бессмысленном разрушении всего, что смогут. Они не боятся последствий, потому что верят, что сильнее их нет никого.

Шаг 4: Трата опыта и снаряжение

Характеристики, архетип, и страсти персонажа определяют его сущность, но не являются уникальными способностями и умениями различных служителей Тёмных богов. Для отображения всего чему персонаж научился на своем пути к возвышению, каждый персонаж игрока получает очки опыта (ОО) на протяжении всей игры. Игрок может тратить их на повышение характеристик и умений, приобретение новых талантов и получение доступа к знаковым элитным улучшениям.

Когда персонаж получает очки опыта, они прибавляются к его общему количеству опыта. Игрок может потратить их в любой разрешённым МИ момент или сохранить на потом.

Tome of Heresy использует систему склонностей полностью аналогичную той что существует в **Dark Heresy 2**. Все еретики имеют склонность Общая. Также обратите внимание, если во время создания персонажа он получает одну склонность дважды из разных источников, он её не удваивает. Вместо этого он выбирает и получает склонность-характеристику которой у него ранее не было.

Начальный опыт

Персонаж игрока начинает с 500 ОО если он космодесантник хаоса, или с 1,000 ОО если он человек, доступных при его создании. Этот опыт отображает всё, чему еретик научился до начала повествования, в дополнение к опциям создания персонажа. При наличии консенсуса это число может быть увеличено, для отображения более могущественных еретиков, или уменьшено для получения менее опытных персонажей.

Трата опыта

Принципы улучшения Характеристики, освоения Умений и приобретения Талантов аналогичны тем, что существуют в основной книге, и опираются на те же таблицы используя всё те же требования и ограничения. Единственное исключение - это запрет на использование Элитных Улучшений (всех кроме Псайкера и Астропата), поскольку они отражают различные варианты развития аколита на его пути служения. В будущем, вам будут предложены особенные Элитные улучшения специально предназначенные для использования еретиками.

Экипировка Еретика

Каждый персонаж начинает игру с некоторыми предметами, в зависимости от своего Архетипа, но может выбрать дополнительное оружие, экипировку и снаряжение во время своего создания. Оно отображает вспомогательное оборудование еретика и помогают определить его излюбленные боевые тактики и отличительные черты. Количество возможных выборов равно трем, предмет может иметь Доступность от Очень редко (-20) и меньше. Обратите внимание, всё оружие, приобретённое во время создания персонажа поставляется с двумя обоймами стандартных боеприпасов.

Кампании и группы игроков могут быть столь же изменчивы и непостоянны как сам Хаос. Например, если МИ хочет провести кампанию, где все герои будут культистами в одном улье, ему стоит немного скорректировать правила - разрешить брать только героевлюдей и снизить стартовое количество опыта до 500 ОО. С другой стороны, МИ может устроить кампанию про космодесантников Хаоса, служащих Тёмным богам ещё со времён Ереси Хоруса. В таком случае, следует запретить игрокам создавать персонажей-людей и увеличить начальное количество опыта до 2000 или даже больше. Кроме того, стоит изменить начальные показатели Порчи и Тёмной Славы.

Также МИ может просто дать игрокам больше очков Опыта при создании персонажей, чтобы у тех получились по-настоящему опасные воины Хаоса. Сколько именно дополнительного опыта дать зависит от группы, но МИ рекомендуется ограничивать свою щедрость 3000 очков.

За каждую дополнительную 1000 очков Опыта, каждому персонажу стоит выдать +3 к Тёмной Славе и +5 очков Сырой Порчи. Если это поднимет количество очков Порчи до порога, достаточного для изменения принадлежности или получения мутаций, игрок будет бросать проверки на выбор мутаций лишь после того как потратит весь начальный опыт.

Принадлежность

Игроки постоянно должны помнить о том, кому принадлежит верность их персонажа. Преданность еретика одному из богов Хаоса прямо влияет на его будущее развитие как персонажа, изменяя цены на улучшения. Именно поэтому крайне важно всегда знать, сколько очков Порчи, связанных с каждым из Тёмных богов, получил персонаж. Хотя крайне редки случаи, чтобы персонаж начал игру, уже став преданным кому-то из богов, в ходе игры его преданность может измениться очень быстро.

Вам всегда нужно помнить об отношениях персонажа с четырьмя богами Хаоса. Умения, таланты и некоторые характеристики связаны каждая со своим богом. Подсчитывайте, сколько очков Порчи получает персонаж в течение игры. Подробнее о системе Порчи и том как она влияет на приобретение улучшений рассказано в главе II: «Порча и пути Тёмных богов».

Персонажи всех архетипов начинают игру неприсоединившимися (принадлежащими Хаосу Неделимому). Существует также другой вариант, когда персонажи имеют дополнительный стартовый опыт, в этом случае до половины очков Сырой Порчи полученных таким образом может быть распределено для посвящения какому либо божеству.

Шаг 5: Оживление персонажа

До этого мига процесс создания персонажа касался всевозможных чисел и ключевых слов, которые определяли, на что будет способен новоиспечённый герой. Этот шаг нужен для того, чтобы понять не то, что он будет делать, а то, почему. У многих игроков персонаж по настоящему оживает лишь спустя несколько игровых встреч. И хотя это совершенно нормально, личность еретика можно обрисовать несколькими чертами уже на этом этапе.

Пол и внешность

Пол и внешность персонажей-людей остаются целиком на усмотрение игроков. Есть много расхожих образов, основанных на архетипах и богах-покровителях: псайкеры часто мрачные и измождённые, последователи Нургла неопрятны и т. д. Вместе с тем, эти типажи не должны ограничивать игрока. Вполне возможно, персонаж будет выглядеть по-другому, чтобы лучше вливаться в иное окружение и нести волю своего бога. И напротив, облик еретика может быть воплощением желаний его тёмного покровителя.

Что же касается космодесантников Хаоса, то они должны быть мужчинами - того требует их геносемя (хотя тысячелетия мутаций и воздействие Варпа могли сделать само понятие пола бессмысленным). Силовая броня таких воинов нередко раскрашена в цвета банды или бога-покровителя. Впрочем, как выглядит космодесантник без шлема и чем украшает доспехи, целиком остаётся на волю игрока. Игрокам стоит помнить, что какие бы решения они сейчас не предприняли, в ходе игры всё может поменяться. Благословения Губительных сил могут до неузнаваемости изменить облик еретика.

Рост и вес

Рост и вес игрового персонажа определяются самим игроком. Тем не менее, многое зависит от расы. Облик персонажей-людей лишь отчасти определяется физиологией. За века, что люди путешествовали меж звезд, образ человека становился все более и более размытым, но строение тела не претерпело больших потрясений. Рост взрослого человека - от 1,2 до 2,1 метра. Выход за эти пределы - случай весьма редкий и всегда примечательный. Вес здорового взрослого человека пропорционален росту. Начиная с карликов около 30 кило весом, и заканчивая великанами, в которых может набираться больше 100 килограммов живого веса без единой капли жира. Конечно, превратности Хаоса могут изменить вес еретика, выведя его за пределы того, что считается нормальным.

У космодесантников Хаоса разброс в росте и весе не столь велик. В облачённом в силовую доспех космодесантнике насчитывается 2,1 м. роста. Вес, в зависимости от снаряжения, может колебаться от 500 до 1000 килограммов. И вновь, благословения тёмных господ или необычное взаимодействие физиологии астартес и его геносемени могут сильно изменить эти числа и вывести их за пределы нормы.

Черты характера

Во многом личность еретика определяется его слабостями. Хотя слабости это, без сомнения, краеугольные камни характера, у еретика могут быть и иные важные черты. На этом шаге вам стоит подумать о таковых. Чем тщательнее игрок продумает характер своего героя сейчас, тем более быстрыми и психологически достоверными будут его решения в ходе игры. Проще всего будет задать себе несколько вопросов. Многие архетипы и выбор бога-покровителя уже могут стать готовым ответом. Некоторые ответы могут позволить игрокам по-новому взглянуть на своих героев.

Почему еретик обратился к Хаосу?

Очень многие встают под знамёна Тёмных богов с самыми благими намерениями. Например, в поисках знаний или спасения. Иногда, такое решение это плод необузданного гнева или отчаянной жажды мести.

Причины, что сделали героя еретиком, не могут не отразиться на его отношениях с его тёмными покровителями. Как такие отношения начались, так они и продолжаться, и, в конце концов, прекратятся.

Ответ на этот вопрос может определить всю суть будущего пути персонажа. Быть может, несмотря на страсть к нечестивому, он втайне сожалеет о своей пропащей душе. Боги и враги могут почувствовать эту слабость и обернуть её против еретика. С другой стороны, персонаж может быть безумной всеразрушающей силой, в которой остались лишь жалкие крупинки рассудка. Это тоже может стать, как важной чертой, так и недостатком.

Чего жаждет еретик?

Самые сокровенные желания каждого еретика неразрывно связаны с его путем к Хаосу. Его мечты начали исполняться с того мига, как он присягнул Губительным силам. Однако, когда одни желания удовлетворяются, возникают новые.

Скорее всего, чем выше вознесётся персонаж, тем важнее для него будут эти мечты. Игрокам стоит хорошо подумать над самым сокровенным желанием своих героев, ведь такая мечта это тоже слабость, которой могут



воспользоваться враги. Предметом желаний могут стать психическое могущество, владение нечестивыми тайнами, власть над людьми или неисчислимое богатство. Сила Хаоса поможет достичь любой из этих целей, но может легко привести к гибели. Выбирая желания своего еретика, игроку стоит подумать о том, на что он готов ради их исполнения.

Кого еретик ненавидит?

Эта галактика полна тех, кто может причинить еретiku вред. Иногда даже ближайшие союзники могут обернуться врагами и ударить в спину в миг слабости. Список возможных врагов бесконечен, но чтобы определиться со страстями персонажа, его придётся сократить.

Персонажа может сжигать жажда мщения. Целью таковой может стать Империя, раса ксеносов или даже другая банда Хаоса. Игроку стоит придумать, почему персонаж ненавидит этих врагов и как он собирается удовлетворять свою ненависть.

Вместо ненависти персонаж может испытывать обычное презрение. Его гнев может обрушиваться на презираемых им врагов лишь от случая к случаю, вряд ли уничтожение презираемых стоит делать целью всей жизни. Тем не менее, вам всё равно нужно будет подумать над причинами и методами расправ над презираемыми и соотнести их с характером персонажа.

Имя

Имя, что носит еретик, он обычно выбрал сам, когда преклонился перед Тёмными богами. Прошлая жизнь уже ничего для него не значит. Отныне для него важны лишь удовлетворение собственных страстей и служение Губительным силам. Имя же должно вселять ужас в сердца жертв и прославлять своего носителя. Многие персонажи могут назвать себя в честь знаменитых предателей. Нет числа новоиспечённым слугам Хаоса, дерзко берущих себе имя «Хорус». Другие же обращаются к легендам глубокой древности и ищут там так появляются на свет новые Фоксы, Алкивиады, Бруты и Искароты. Есть еретики, что выказывают преданность Губительным силам, беря себе имя, что будет внушать ужас врагам. Иногда это просто красивый эпитет или смесь слов на чужом языке и высоком готическом. Порой по такой кличке можно понять, кому служит персонаж или как предпочитает действовать. Покс Мортис, Шварцтёйфель или Варп-колдун это примеры того, как может называться еретик, что желает разносить свою славу так. Выбранное имя должно отражать личность персонажа. Имя может меняться по ходу игры, дополняться новыми титулами, отражающими свершения носителя или его новые амбиции. Тёмные боги непостоянны, и их слуги должны быть под стать хозяевам.



Глава 2:

Порча и пути Тёмных богов

Каждый персонаж **Black Crusade** обязан выбрать один из путей. Герои, обожающие ближний бой, могут склониться перед Кхорном. Еретики, которым по душе нести страх, болезни и порчу, станут лучшими слугами Нургла. Персонажи, готовые взяться за искусство манипуляции и соблазнения, могут последовать путём Слаанеш. Тем, кого сжигает жажда знаний, открыты мириады путей служения Тзинчу. Наконец, еретики, что стремятся иметь самый широкий выбор или сомневаются в том, что стоит жертвовать универсальностью ради мастерства, могут поклоняться Хаосу Неделимому, оставаясь неприсоединившимися.

Важное замечание - игромеханическая преданность персонажа кому-то из Тёмных богов не обязательно подразумевает буквальную преданность и почитание. Скорее наоборот, большинство еретиков преданы только сами себе и стремятся к собственным целям, а не бросаются выполнять капризы непостижимого божества. Преданные Кхорну могут убивать не для того, чтобы поднести черепа Кровавому богу, а для того, чтобы отомстить врагу или достичь иной цели. Даже посвящая творимое кровопролитие Кхорну, еретик делает это для того, чтобы Повелитель битв одобрил и наградил своего слугу. По тому же принципу, последователь Слаанеш будет искать развращённых удовольствий не потому что так требует Слаанеш, а потому что сам хочет попробовать сладкий запретный плод. Он хочет этого сам, а то, что Слаанеш одобряет это, не столь важно (хотя это не мешает еретiku наслаждаться милостями Тёмного принца, если тот дарует их).

С другой стороны, чем больше времени еретик проводит на определённом пути, тем больше его цели и желания меняются, подстраиваясь под те, что угодны покровителю. Воина Кхорна могут куда больше увлекать сами убийства, чем стоящие за ними причины, а последователи Слаанеш станут искать все более и более ненормальных удовольствий, даже если раньше такие никогда их не привлекали.

Путь неприсоединившегося - единственный, на котором еретик остаётся самим собой. Хотя он поклоняется всем Губительным силам, и может взывать к каждому из Тёмных богов, у него остаётся куда больше свободы. Такой одиночка не может рассчитывать на благосклонность богов, но может сохранить себя самого.

Выбор Пути

На этом этапе игрокам уже не нужно тратить какие-то очки или бросать кости. Вместо этого, им стоит подумать над разными путями и выбрать тот, что лучше всего подойдёт их персонажу. Впоследствии каждый игрок может набрать для своего персонажа необходимых улучшений и сделать его идеальным слугой своего тёмного покровителя. Во время создания персонажа и в ходе дальнейших приключений, еретик сможет по-настоящему присягнуть одному из богов.

Кхорн

«Кровь Кровавому богу! Череп Трону черепов!»

- боевой клич берсеркеров Кхорна

Последователей Кхорна одолевает безграничное желание творить насилие во имя Кровавого бога. По всей галактике они оставляют за собой кровавый след. Одетые в кроваво-красные и медные одежды и доспехи, несущие символы своего покровителя кхорниты распространяют власть Повелителя битв, благодаря страху, что вызывает его имя.

Этот путь - путь мясника и несравненного воина. Кхорн требует кровопролития, войн, разрушений. Те, что исполняют его желания, получают награду - силу, мастерство и безграничную ярость.

Некоторые последователи Кхорна - безумные мясники, стократ усиленные яростью и преисполненные гневом. Они всегда жаждут бессмысленной резни, а ход их мыслей прост, любая пролитая кровь хороша, а каждое убийство приносит новый череп для трона их покровителя. Другие кхорниты - великие воины, стремящиеся стать лучшими и потому в каждом сражении ищущие самых искусных и опасных врагов. Они подносят своему богу лишь черепа самых достойных противников и чувствуют, что Кхорну по душе их усилия. Слугам Кровавого бога неведомо ни милосердие, ни сострадание, и единственное, что иногда может объединить его последователей это воинская честь. Примечательно, что кхорниту не обязательно быть жестоким. Хотя таких хватает, многие чувствуют, что их покровителю безразлично, как именно будет литься кровь, если она проливается в бою. Проще говоря, лишняя жестокость это пустая трата времени.

Идущий путём Кхорна несёт смерть, обычно своим врагам, но порой и союзникам. В горячке яростного боя воинов Повелителя битв иногда переполняет столь безудержная жажда кровопролития, что они могут наброситься даже на товарищей, лишь бы потешить охватившую их тягу к резне. Потому что, об этом нельзя забывать - их богу безразлично, чьи черепа лягут к подножию его трона.

Большинство банд кхорнитов безрассудные орды, жаждущие творить лишь насилие, не утруждаясь выбирать цели. Иногда они жаждут убивать куда больше, чем победить. Это особенно верно для пугающих Пожирателей Миров, чьи берсеркеры известны свирепостью и жестокостью, и многих других банд, но находятся и те, что не укладываются в этот шаблон. Существуют кхорниты, что при равной преданности Кровавому богу, методично и в мелочах планируют стратегию и тактику своих действий и презирают бездумную ярость, полагая её менее плодотворной, чем точно сконцентрированный гнев. Так или иначе, любой, творящий насилие в приступе гнева - последователь Кхорна, хотя многие могут и не подозревать об этом. В галактике твориться все больше насилия, и это делает Кхорна всё могущественнее.



Хотя Кровавый бог становится сильнее от любого насилия, более всего ему угодно то, что твориться лицом к лицу и голыми руками. Это склоняет многих его последователей искать ближнего боя. Некоторые и вовсе полагаются только на то оружие, что требует сойтись с врагом на расстояние вытянутой руки. Только так еретики смогут почувствовать запах и вкус крови, что льют во имя Кхорна.

Само собой, Кхорн не знает сочувствия к павшим в битве последователям. Тёмный бог не терпит неумех и слабаков. Он лишь требует, чтобы под горой черепов, на которой стоит его медный трон, без конца текла бескрайняя река крови и вознаграждает слуг, что делают ему такие подношения, а все прочие сами становятся подношением.

Милости, что Кхорн оказывает своим последователям, обычно делают их более грозными воинами. Чем дольше и вернее еретик служит Кхорну, тем сильнее и кровожаднее, а значит и полезнее своему покровителю, он становится.



Персонажи-кхорниты

Выбирая путь служения Кхорну, нельзя забывать об одном важном ограничении. Этот Тёмный бог ненавидит интриганов-псайкеров не меньше чем тех, кто лепечет что-то о мире и сострадании. Псайкеры, встающие на путь Кхорна, мгновенно теряют свои психические способности. Герои, наделённые состраданием, неважно, проявляется оно в посту ках или просто живёт в глубине души, тоже не очень подходят для служения Кхорну.

При игре за персонажа-кхорнита, игроки должны будут совершать деяния, связанные с воинским искусством и особой жестокостью. Верность Кровавому богу позволит им выгоднее приобретать соответственные улучшения. Совершившие множество деяний во имя Кхорна могут заслужить внимание Кровавого бога и получить его метку, что наполнит само их существо постоянной жаждой убийств и сделает утоление этой жажды ещё проще.

Нургл

«Лишь скверна разложения может вернуть нас к чистоте, что породила жизнь»

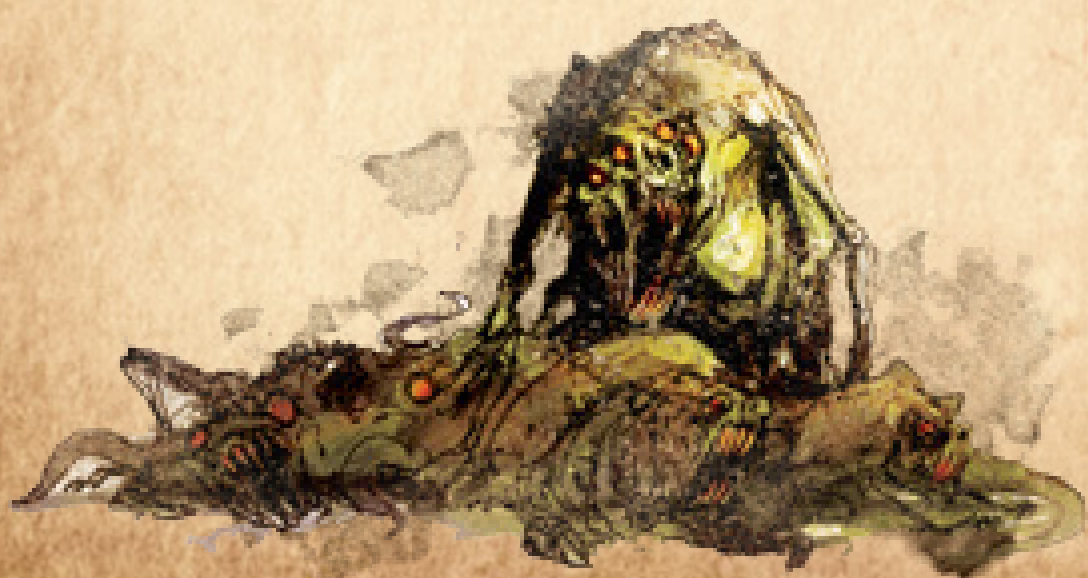
- клятва Злокачественного ордена

Ступившие на путь служения Нурглу отдали себя делу распространения болезней и скверны по всей галактике. Там, где появятся приверженцы Повелителя мух, люди будут склоняться перед болезнями и умирать в страшных мучениях. От заразы, что разносят благословлённые им, нет надёжных лекарств. Борьба с болезнями лишь продлевает страдания перед неизбежным концом. Кроме того, эта скверна уродует не только тело, но также рассудок и саму душу.

Слуги Нургла наделены способностью разносить болезни и разложение - они знают, что каждое живое существо во вселенной должно пасть жертвой этого совершенного оружия. Одних ведёт нигилистическое преклонение перед гнилью и энтропией, вера, что даже сама вселенная когда-нибудь погибнет и рассыплется. Других служить Нурглу заставляет желание жить. На первый взгляд, это выглядит странно, но Нургл воплощает как жизнь, так и смерть, как выживание, так и разложение. Гниль и коррозия порождают новую жизнь - заразную чуму, бактерий и вырастающие на трупах грибы, питаемые энтропией. Стало быть, в некотором смысле, Нургл воплощает цикл жизни и смерти, и награждает своих последователей сверхчеловеческой живучестью. Хотя болезни так же терзают их, благословение Отцу Чумы не даёт его слугам погибнуть.

Еретики, идущие таким путем, нередко бывают удивительно терпеливы. В силу своей живучести и выработанного благодаря ей мировоззрения, нурглиты зачастую считают, что они способны выдержать, что угодно и остаться в живых в тех условиях, когда их враг погибнет. Даже когда им не хочется ждать, почитатели Нургла действуют обстоятельно и неторопливо - а иные говорят, что медленно и неуклюже. Многим последователям Нургла присуще кромешно-чёрное чувство юмора и весёлость, порожденная осознанием того, что они смогут пережить любые страдания.

Банды нурглитов в бою нередко полагаются на дары своего божества - болезни, гниль и разложение. Мощные вирусы, коррозионные газы и некротическое оружие угодны Нурглу и приводят в ужас его врагов. Ослабление врагов выгодно в тактическом плане, потому что позволяет слугам Повелителя мух сохранить силы, а отравление и изматывание противников радует Дедушку. Таким образом, Нургл бережёт своих слуг так же, как истощает своих жертв.



В то же время, некоторые заражённые болезнями Нургла не гибнут жертвой порчи, а принимают её. Осознав собственную смертность, они тянутся к любой надежде на выживание. Дедушка слушает их мольбы и порой дарует благословление страждущим.

Отцу Чумы одаривает многих слуг стойкостью к созданным им болезням. Порой его благословения зримы как ничто другое. Тела еретиков начинают гнить и разлагаться заживо. Их оружие тупится, но не становится менее смертоносным; доспехи ржавеют, но защищают не хуже. Скрывать такое очень непросто. Впрочем, не все слуги Нургла выглядят ходячими трупами, даже если их внутренности давно превратились в насквозь прогнившее гнездо скверны. Ничем не примечательный облик позволяет таким нурглитам куда эффективнее разносить дары своего господина. Вечно полусгнившие тела делают нурглитов стойкими и притупляют чувство боли. Еретики, удостоенные множества даров Дедушки, могут пребывать на самой грани смерти и продолжать жить, а в их телах отмертвелой плоти становится больше, чем живой.



Персонажи-нурглиты

Не все еретики равно подходят для того, чтобы служить Отцу Чумы. Из-за того, что последователи Дедушки несут оставленные им отметины, они вряд ли смогут незаметно проникать в имперское общество. Порождённые болезнями зловоние и уродство легко их выдают. Если персонаж хочет властвовать над сердцами и умами других людей, ему лучше служить другому Тёмному богу.

При игре за персонажа-нурглита, игроки должны будут совершать деяния, связанные с устрашением, стойкостью и распространением болезней. Верность Повелителю мух позволит им приобретать эти способности дешевле, чем любые другие. Совершившие множество деяний во имя Нургла персонажи могут привлечь внимание самого Отцу Чумы и получить его метку, что наполнит само их существо самыми губительными болезнями и способностью разносить их.

Тзинч

«Всё – прах...»

- боевой клич Тысячи Сынов

Говорят, что Повелителю предопределённости ведомы судьбы каждого живого существа. Среди тех, кто верит в это, находятся бунтари, что пытаются бороться с самими собой и обрекают себя же на гибель. Другие принимают эту истину и свою природу. Их взору предстаёт весь мир. Многие из тех, что подошли к пониманию сущности бытия, встают на путь служения Тзинчу, Архитектору судеб.

Еретики, открывшие души Меняющему пути, ещё глубже погружаются в паутину научных и философских истин. Служа своему покровителю, они осознают, что знание это ключ к безграничному могуществу. Для некоторых такое могущество зримо проявляется в энергиях Варпа. Для других могущество знания это просто метафора, подразумевающая власть. Такие еретики открывают сокрытые истины и скрывают открытые, чтобы управлять другими людьми.

Многие последователи Тзинча не в силах пройти мимо тайны. Они накапливают знания во всех их проявлениях. Архитектору Судеб служит немало чистой воды исследователей, что добывают знания для того, чтобы владеть ими, а не для того, чтобы как-то использовать. Они жаждут острой радости, что дарует постижение нового, а каждый раскрытый секрет открывает им новые горизонты. Когда одна загадка решается, вслед за ней появляется бессчётное множество других.

Впрочем, порой даже малый фрагмент тайного знания становится бесценным. С его помощью можно шантажировать жертву, заставляя её следовать указаниям. Он может раскрыть слабости врага, неведомые ему самому. Он может рассказать о неведомом ранее архео- или ксенотехе. Для некоторых еретиков дарованное знание позволяет говорить с Варпом, погружаться в самую суть Хаоса и переживать вечное величие творения.

Тзинч требует от своих последователей заслужить его благосклонность. Пусть его знания безграничны, он бережёт их и делится только с теми, кто служит ему в соответствии с его великим планом. Чтобы удостоиться благодарности Тёмного бога, еретик должен распространять его власть и добывать для него всё новые тайны. Тзинч ожидает, что его слуги найдут самые светлые умы и сделают из них новых последователей для него. Радость от исследований и открытий может стать сильным соблазном, а когда возможные изыскания сулят вторжение в совершенно новые области знания, их притягательность увеличивается стократно. Некоторые последователи Тзинча смотрят на вселенную с пониманием, непостижимым для тех, кто не узрел его

величия. Многие из самых могущественных псайкеров и колдунов Хаоса - слуги Тзинча, ибо Архитектор судеб повелевает такими способностями во всех их проявлениях, психосилами, магией, колдовством. Те, кто изучают темнейшие искусства, часто наделены остротой ума, что и требуется от слуги Архитектора судеб. Они тешат своего бога, открывая новые пути и способы, постигая тёмные тайны и решая запретные загадки. Многие слуги Тзинча не придают значения тому, когда они начали служить своему богу. Начав постигать его пути, они могут обнаружить, что исполняли его волю всю жизнь.



Персонажи-тзинчиты

Некоторые персонажи могут счесть, что Властелин Удачи подходящий покровитель для них. Слуга Тзинча обязан беречь тайны, накапливать знания и строить заговоры. Если персонаж не таков - ему придётся сменить образ действий на более подходящий и постоянно совершенствоваться. Те, у кого на любую проблему всегда один ответ, особенно если тот «ответ» груб и прямолинеен - будут плохими слугами для Архитектора судеб. Пусть те, кого не завораживает чувство открытия нового и великолепие сокрытого знания, ищут себе другого покровителя.

При игре за персонажа-тзинчиту, игроки должны будут совершать деяния, связанные с познанием, колдовством и заговорами. Во многом, это путь псайкера и колдуна. Верность Архитектору судеб позволит им приобретать эти способности дешевле, чем любые другие. Совершившие множество деяний во имя Тзинча персонажи могут привлечь внимание самого Великого заговорщика и получить его метку, что обратить еретика в зримое воплощение духовной энергии Варпа и сделает его живыми вратами между тварным миром и Имматиумом.



Слаанеш

«Прими свой голод, свою похоть, свои желания. Эта вселенная – для тебя!»

- освяtitель Ла Вей, культ Священного союза

Последователей Тёмного принца тянет ко всевозможным излишествам и удовольствиям. Они с готовностью потакают своим желаниям, неважно насколько тёмным и ненормальным. Странствуя по галактике, такие еретики постоянно ищут новых ощущений и соблазняют ими других. Тех, кто вкусил обрядов, что творят слуги Слаанеш и остался в живых, начинают терзать всё более извращённые желания. Так начинается служение Тёмному принцу.

Слуги Слаанеш наслаждаются собственной развращённостью и себялюбием. Они заботятся о себе, а само понятие жертвенности или сдержанности им чуждо или нежеланно. Тем не менее, природа их развращённости может быть очень разной. Не всем слаанешитам по душе лишь плотские удовольствия.

Они могут наслаждаться вкусной едой, незнакомыми звуками и запахами, собственной внешностью или даже победой в упоительной битве. Телесные страдания для них не имеют значения, ведь болью тоже можно наслаждаться. Аппетиты некоторых еретиков ограничиваются лишь плотскими удовольствиями. Они настоящие мастера соблазнения, использующие, как наслаждение, так и боль. Многих из них отличает неземная красота. Нередко очарованные жертвы готовы выполнить любой нечестивый каприз своих нечеловечески прекрасных обольстителей.

Другие еретики готовы использовать чувства и разум не меньше, чем тело. Им помогают искусство и философия. Вселяющая трепет картина или статуя становится приманкой для жертв, привлечённых её великолепием. Порой такие еретики даже используют свои творения, специально для того, чтобы играть на чувствах жертвы и превратить её в слугу Слаанеш. Их шедевры всегда несут прикосновение скверны Варпа. На картине могут воплотиться очаровательно неестественные уродства, стихи или музыка - обладать жутким ритмом, что ослабляет разум и склоняет к пути Слаанеш. Философские трактаты подобных авторов могут изменить читателя и привести его к поклонению Губительным силам.

Последователи Слаанеш постоянно ищут тех, кто мог бы стать новым слугой их бога, и совращают их. Само соблазнение и развращение очередной жертвы дарует слаанешитам новые ощущения. Слуги Тёмного принца бывают невероятно убедительны - они способны совращать словом, делом и ложью. Само собой, у разных соблазнителей разные цели и методы, но красноречие и убедительность присущи почти всем.

Иногда вечная погоня за новыми ощущениями, к которой Слаанеш подталкивает своих слуг, делает их менее чувствительными к боли. Они могут жаждать самых жестоких страданий, не меньше чем удовольствий тела и ума. Случалось, что последними словами погибшего под пытками еретика были восхваления Тёмного принца, перемежаемые экстатическим воплем. Неудивительно, что почитатели Слаанеш порой готовы ввязываться в более рискованные затеи, чем слуги других богов.



Персонажи-слаанешиты

Тёмный принц в качестве покровителя подходит не для всех. Его слуги должны знать и понимать людей, уметь лгать и убеждать. Для некоторых еретиков всё это будет неинтересно. Хотя наверняка найдутся и исключения, такие персонажи могут побывать и на других путях, прежде чем вернуться к Слаанеш. Поскольку чемпионы Слаанеш привыкли потакать каждому своему желанию, служение этой Губительной силе может подойти очень многим.

При игре за персонажа-слаанешита, игроки должны будут совершать деяния, связанные с богохульством, соблазнением и развращением. Верность Тёмному принцу позволит им приобретать эти способности дешевле, чем любые другие. Совершившие множество деяний во имя Слаанеш персонажи могут привлечь внимание самого Тёмного принца и получить его метку, что превратит их в существо неземной красоты, способное совращать людей несколькими словами.



Демонические Священные Числа

Каждый из четырёх Богов Хаоса имеет своеобразную связь с определённым числом по причинам, которые, как и все аспекты Хаоса, ни один смертный не может полностью понять. Смертные последователи и демоны каждого Бога Хаоса часто используют такие числа, когда ссылаются на власть их избранной Разрушительной Силы.

Нургл

Священная Цифра: 7 (и кратные 7)

Эффект: Когда еретик, служащий Отцу Чумы, бросает 7 при определении урона оружием или психической силой с качеством Токсичное, он добавляет +1 к урону. Правильное использование числа 7 в любом обряде или ритуале, посвященном Нурглу, приносит бонус +20 для всех соответствующих проверок.

Кхорн

Священная Цифра: 8 (и кратные 8)

Эффект: Когда еретик, служащий Богу Крови, бросает 8 при определении урона в ближнем бою, он добавляет +1 к урону. Правильное использование числа 8 в любом обряде или ритуале, посвященном Кхорну, приносит бонус +20 для всех соответствующих проверок.

Слаанеш

Священная Цифра: 6 (и кратные 6)

Эффект: Когда еретик, служащий Темному Принцу, бросает 6 как часть Встречной проверки Силы Воли, он добавляет свой бонус Силы Воли к результату броска своего противника (прежде чем рассчитывать успех или неудачу). Правильное использование числа 6 в любом обряде или ритуале, посвященном Слаанеш, приносит бонус +20 для всех соответствующих проверок.

Тзинч

Священная Цифра: 9 (и кратные 9)

Эффект: Когда еретик, служащий Ткачу Судеб, проводит проверку Фокусировки Силы, в котором сумма двух выпавших костей равна 9, он может перекинуть одну из костей, но должен принять второй результат. Правильное использование числа 9 в любом обряде или ритуале, посвященном Тзинчу, приносит бонус +20 для всех соответствующих проверок.



Неприсоединившиеся

«Путь укажут восемь стрел»

- неизвестный

Хотя иные несчастные, проклятые и обманутые души верят, что в их силах идти по узкой дорожке неприсоединившегося, играя на взаимной вражде Губительных сил, такие убеждения глупы, а попытки - бесплодны. Тёмные боги непознаваемы и неосознаваемы, и пытаться перехитрить их это все равно, что пытаться перехитрить ураган. Конечно, еретик может сколько угодно пребывать в плену сладких иллюзий, но они так и останутся иллюзиями. Скорее всего, настолько могущественным сущностям просто нет дела до глупых убеждений одного ничтожного создания.

Некоторые еретики недолго остаются неприсоединившимися. Случается, что они теряют благосклонность своего покровителя или откликаются на соблазнительную песнь других Губительных сил. Покидая бывшего хозяина, такие еретики видят перед собой мириады путей Хаоса. Некоторые на этом и останавливаются, предпочтя новому служению величие независимости.

Иногда слуги Губительных сил не присягают ни одному из богов, потому что никто из тёмной четвёрки не воплощает их убеждений. Например, персонаж может обожать сражения, но предпочитает действовать более дисциплинированно, чем позволено слугам Кхорна. Кроме того, еретик может остаться одиночкой, оказавшись на распутье. Например, могущественный колдун, преданный Тзинчу, может полагаться на искусство соблазнения и манипуляций, достойные слаанешита. Такие еретики, что сами торят себе путь, обычно остаются неприсоединившимися.

Наконец, хватает и тех, кому отвратительна сама идея служения кому бы то ни было. Оставаясь неприсоединившимися, они верят, что сохраняют независимость и верность самим себе. Отчасти это верно, ибо, чем меньше еретик служил кому-то из Тёмных богов, тем меньше вероятность того, что его разум и цели изменятся на угодные этому богу.

Но если образ действий еретика совпадает с тем, что угоден одному из богов Хаоса, путь одиночки - плохой выбор. Таким еретикам будут очень полезны милости, которых их удостоит покровитель за верность. Кроме того, «профильным» героям окажется проще развиваться в рамках предписываемой божеством специализации, чем идти по собственному пути. Оставаться неприсоединившимся такому еретiku стоит лишь, если ограничения, что накладывает служение кому-то из богов, кажутся слишком тесными.

Персонажи-неприсоединившиеся

При игре за персонажа-неприсоединившегося, игроки должны будут тщательно продумывать свои деяния, и либо посвящать их всей четверке одновременно, либо стараться балансировать между несколькими Тёмными богами. Он не получит преимуществ к покупке улучшений, как не получит и осложнений. Этот путь сложен и полон трудностей, но оставляет за игроком большую свободу действий для отыгрыша.



Порча

Порча показывает, насколько персонажу благоволят Губительные силы или то, насколько глубоко в его душу проникли тёмные энергии Варпа. Для героев **Dark Heresy**, Порча – это опасность. Перейдя определённую черту, они потеряют свои души, утратят самих себя, обернутся к Хаосу и обретут там новое призвание. Но для персонажей **Black Crusade** это уже пройденный этап, они давно пересекли ту черту. Их глаза открыты правде вселенной. Там, где лгушие сами себе аколиты, исследователи и боевые братья, что служат гниющему Империуму, видят лишь скверну, идущие путем к величию, зрят возможности, благосклонность богов и власть. Герои **Black Crusade** сделали шаг, которого так страшатся простые смертные, и стали хозяевами своих судеб. Они могут вознестись или пасть, обрести вечную власть или вечное проклятие, обратиться в бездумное отродье или могучего демона - то зависит от их воли, их силы и благосклонности Губительных сил.

Очки Порчи

Персонажи **Black Crusade** стремятся к великой судьбе - апофеозу, вознесению до демона. Добиваются этого очень немногие, ибо энергии Варпа и знаки внимания Тёмных богов ужасны, и ни одна душа простого смертного не выдержит их. Опаляющая душу мощь Хаоса подавляет тех, кто не обладает достаточной телесной и духовной силой. Несчастные страдают от мутаций и превращаются в бездумных отродий - дрожащую грудку щупалец и зубов. Очень немногие достаточно крепки телом, разумом и душой, чтобы противостоять всепожирающей энергии Хаоса и обратить её в своё оружие на службе Тёмных богов. Лишь они достойны апофеоза и обращения в демон-принца - величайшего чемпиона Губительных сил и величайшего предателя Человечества.

Шкалы Порчи

В ходе кампании персонажи игроков будут накапливать очки Порчи. Каждый начинает с нуля и постепенно набирает 100 очков Порчи. На листе персонажа **Black Crusade** есть часть, предназначенная для записи того, сколько Порчи накопил персонаж. Она состоит из пяти разделов - четыре из них соответствуют Темным богам, пятый - предназначен для Порчи, получаемой через провалы, именуется Презрение. Сумма этих пяти разделов и есть количество очков Порчи еретика. Когда персонаж накапливает 100 очков Порчи, его путь завершается. Как именно, зависит от деяний на службе Тёмных богов. Те, кто полностью отдали себя Хаосу, отбросили оковы смертных душ, сразили каждого врага и погрузились в тёмные энергии Варпа, могут надеяться, только лишь надеяться! на апофеоз. Большинство же окажется недостойными - их участью станет утрата рассудка и вырождение.

Существуют три вида очков Порчи, которые еретик может получить в ходе игры:

Сырая Порча - неокрашенная порча, половину которой (с округлением вверх) еретик обязан определить в раздел **одного из Темных богов**, а остальное между **тремя прочими** по своему усмотрению. Еретик вознаграждается Сырой Порчей за выполнение непосвященных Сговоров и прочие непосвященные акты ереси.

Благоволение - это награда за заслуги перед конкретным **Темным божеством**, которую еретик обязан определить в соответствующий раздел. Еретик вознаграждается Благоволением за выполнение посвященных Сговоров, ритуалов, жертвоприношений и прочих актов веры, соответствующих Темному божеству.

Презрение - это кара за вину перед Темными богами, будь то прямое противодействие восьмеричному пути, или неоправданные надежды. Еретик обязан определить её в раздел **Презрения**. Еретик карается Презрением за невыполнение Сговоров, демонстрацию слабостей или поражения от рук врагов Темных богов.

Становление на путь служения

На пути служения какому Темному божеству стоит еретик в данный момент, определяется тем, насколько преобладает значение раздела очков Порчи одного **Темного Бога** над всеми прочими.

Существуют три ступени на пути служения, которые определяют, как далеко продвинулся еретик в почитании конкретного божества:

Посвященный - Порча одного Темного бога преобладает над прочими на 10 или более очков. Еретик получает все преимущества служения божеству: скидки на соответствующие улучшения, доступ к Служениям Темным богам, Милостям Темных богов, психосилам, Преимуществам Тёмной Славы и их Недостаткам.

Благодаренный - Порча одного Темного бога преобладает над прочими на 30 или более очков. Еретик получает бонус +10 ко всем проверкам умений посвященных Темному богу, и -5 ко всем проверкам умений посвященных врагам Темного бога.

Отмеченный - Порча одного Темного бога преобладает над прочими на 50 или более очков. Еретик получает Метку Темного бога, талант Равный (смертные последователи Темного бога), и два соответствующих таланта Враг (смертные последователи врагов Темного бога).

Улучшения по богам

Свершая темные деяния, игрок выбирает путь своего персонажа. Многие улучшения связаны с кем-то из богов Хаоса или Хаосом Неделимым, это указано в их описаниях. Каждое темное деяние может изменить положение персонажа в глазах Губительных сил. Сверьтесь с **таблицей 2-2 «Улучшения по богам»**, чтобы узнать, какие улучшения с каким богом связаны. Несмотря на использование системы Склонностей, поклонение определенным Темным Богам накладывает свой отпечаток на то как будет развиваться еретик. Приобретение улучшений «своего» бога будет стоить так, будто у еретика есть на одну необходимую для покупки улучшения Склонность больше фактического. Приобретение улучшений «враждебного» напротив, будет стоить так, будто у еретика на одну необходимую склонность меньше. Улучшения «союзного» божества будет иметь обычную цену. Кто из богов кому считается союзником, а кому врагом, описано в **таблице 2-1 «Союзники и враги»**.

Таблица 2-1: Союзники и враги

Покровитель	Кхорн	Нургл	Слаанеш	Тзинч	Хаос Неделимый
Кхорн	Свой	Союзник	Враг	Враг	Союзник
Нургл	Союзник	Свой	Враг	Враг	Союзник
Слаанеш	Враг	Враг	Свой	Союзник	Союзник
Тзинч	Враг	Враг	Союзник	Свой	Союзник
Хаос Неделимый	Союзник	Союзник	Союзник	Союзник	Союзник

Таблица 2-2: Улучшения по богам

Покровитель	Характеристики и Умения	Таланты 1 ранга	Таланты 2 ранга	Таланты 3 ранга
Кхорн	• Сила	• Выхватить Оружие • Натиск Берсерка • Негде Прятаться • Неистовство • Потрошитель • Презрение к Слабым • Раптор • Хладнокровный	• Боевая Ярость • Быстрая Атака • Вихрь Смерти • Железный Шторм • Костолом • Ненависть† • Неостановимый Натиск • Отринуть Ведьмовство • Чистота Ненависти	• Мастер Клинка • Мастер Щита • Молниеносная Атака • Презрение Кровавого Бога • Пробивающий Удар • Сокрушительный Удар • Яростный Натиск
	• Атлетика • Командование • Парирование			
Нургл	• Выносливость	• Гренадир • Железная Челюсть • Пресыщенный • Крепкий Орешек • Крепкое Телосложение • Сопrotивление† • Телохранитель • Ужасающий Голос	• Гибельная Панихида • Крепкие Бицепсы • Непоколебимая Воля • Осквернение Лезвий • Полевая Вивисекция • Постоянная Бдительность (Восприятие) • Просангвина • Семижильный • Умерщвление Плоти	• Бесстрашие • Боевой Клич • Болтерный шквал • Истинная Стойкость • Мощный Выстрел • Неубиваемый • Превосходный Хирургeon
	• Запугивание • Медика • Выживание			
Слаанеш	• Общительность	• Быстрая Перезарядка • Возлюбленный Лидер • Вскочить • Декаданс • Мягкое Приземление • Несметные Богатства • Сияющее Присутствие • Уклонение в Прыжке	• Вдохновить Гнев • Железная Дисциплина • Контратака • Лицо в Толпе • Неотразимая Атака (Ближний Бой) • Один на Один • Скоординированный Допрос • Трудная Мишень • Убийственная Точность (Ближний Бой)	• Демагог • К Демону в Пасть • Несущий Смерть (Ближний Бой) • Нечеловеческая Скорость • Спринт • Удар Ассасина • Шаг в Сторону
	• Акробатика • Обаяние • Обман • Уклонение			
Тзинч	• Сила Воли	• Бой Вслепую • Варп-чувство • Медитация • Обострённые Чувства† • Паранойя • Полиглот • Проклятая Реликвия • Чуткая Интуиция	• Варп-Канал • Демонолог • Ксеносавант • Мудрость Древних • Неотразимая Атака (Дальний Бой) • Непреклонный • Постоянная Бдительность (Интеллект) • Предусмотрительность • Убийственная Точность (Дальний Бой)	• Бастион Железной Воли • Благоволение Варпа • Богохульные Заклинания • Варп-Блок • Вложенное Знание • Глаз Мстителя • Несущий Смерть (Дальний Бой)
	• Запретные Знания† • Логика • Проницательность • Психонаука			
Хаос Неделимый	• Ближний Бой • Дальний Бой • Ловкость • Интеллект • Восприятие • Тёмная Слава	• Амбидекстрия • Аура власти • Враг† • Выучка с Оружием† • Выучка с Оружием Астартес • Двоичный Диалог • Длань Омниссии • Древний Воин • Искусный Стук • Конный Воин† • Ничтожный Приспешник • Нокдаун • Опытный Всадник • Плечом к Плечу • Призыв Железа • Разговор с Толпой • Разоружение • Равный†	• Ас • Архиватор • Выучка с Экзотическим Оружием† • Двойной Выстрел • Двоичное Проклятие • Демоноборец • Дитя Варпа • Жертвоприношение • Использование Механодендритов† • Левитационная Трансценденция • Мастер Брони • Мастер Боя • Меткий Стрелок • Независимое Прицеливание • Обоерукий воин† • Искатель Ведьм • Предатель • Приспешник • Ритуалист • Стрельба от Бедра • Убийственный Удар • Шок Люминена	• Взрыв Люминена • Выбор Цели • До Предела • Интуитивное Владение Оружием • Лорд Хаоса • Маневр Избегания • Массив Механикум • Мастер Технопровидец Мастерство† • Могучий Приспешник • Нечестивая Преданность • Обоерукий Мастер • Орда Приспешников
	• Бдительность • Безопасность • Ловкость рук • Лингвистика† • Навигация† • Общие Знания† • Ремесло† • Дознание • Скрытность • Техпользование • Коммерция • Управление† • Учёные Знания†			

Снижение Порчи

Очки Порчи это обоюдоострый меч для любого еретика. С одной стороны, энергии Варпа, прознающие душу, позволяют Тёмным силам менять реальность вокруг своего слуги ему на благо. С другой, скверна может обратить еретика в бездумное стенающее отродье. Чтобы отсрочить такую судьбу игрок имеет несколько способов снижать количество накопленной Порчи. Это не подразумевает того, что еретик действительно очищает душу или перестаёт быть рабом Тёмных богов. Это скорее подобно выведению яда из организма, только ещё менее приятно. Еретик может тратить очки Опыта на сброс Порчи по цене 100 ОО на 1 очко Порчи. Игрок может выбирать любой раздел, но количество очков Порчи в нем не должно стать ниже 0.

Служение Хаосу

Есть немало способов заслужить очки Порчи, и МИ волен выдавать их так, как сочтёт нужным. Впрочем, существуют некоторые обстоятельства, что дают персонажу прикоснуться к силе Хаоса и потому всегда приносят очки Порчи. Совершая определённые деяния и потакая страстям, связанным с каждой из Губительных сил, персонаж по своей воле привлекает их внимание и получает в ответ тёмное благословение.

Описанные ниже действия могут (по решению МИ) приносить персонажам очки Порчи и Тёмную Славу. Учтите, это лишь рекомендации, и если МИ решит, что определенные действия еретика не должны давать ему Порчи или Тёмной Славы - так и будет. Более подробно механика Тёмной Славы описана в **главе III: «Тёмная Слава»**, но несколько примеров того, как её заслужить, вы найдете ниже.

- Убийство великого героя Империи в поединке один на один приносит его убийце 1d5 очков Сырой Порчи. Если убитый обладал очками Судьбы или очками Тёмной Славы, его убийца получает дополнительное количество очков Сырой Порчи, равное количеству очков Судьбы или очков Тёмной Славы своей жертвы.

- Проведение ритуала или помощь в его проведении (подробнее о ритуалах в **главе VI: «Психосилы и Ритуалы»**) приносит персонажу 1d5 очков Сырой Порчи.

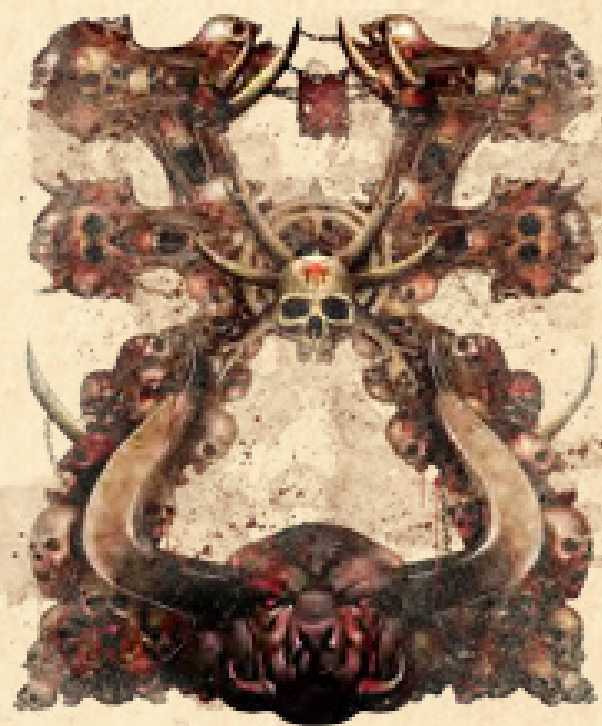
- Осквернение священного для ненавистной Имперской веры места, приносит персонажу +1-2 к Тёмной Славе и 1-3 очка Сырой Порчи в зависимости от того, насколько священно было это место.

- Присутствие при призыве великого демона подвергает персонажа влиянию столь губительных энергий, что он получает 1d5 очков Сырой Порчи. Получение же услуг от демона может быть достойно +1-2 к Тёмной Славе.

- Ложь и кощунство, что посеют сомнения в душах большого количества слуг Императора, принесут персонажу 2 очка Сырой Порчи и +1 к Тёмной Славе.

Служение Тёмным богам

Стремления и страсти персонажей, посвятивших себя одному из Тёмных богов, будут тесно связаны с их покровителем, и потакание им принесёт еретикам дополнительные очки Порчи. Ниже приведены примеры возможных деяний, за которые МИ может решить наградить еретика.



Тёмные деяния посвященные Кхорну

• Чемпион Кхорна

Награда: 1d5 очков Благоволения и +2 к Тёмной Славе.

Деяние: Победа над чемпионом Слаанеш.

• В плане нет места живым врагам

Награда: 2 очка Благоволения Кхорна, +3 к Тёмной Славе.

Деяние: Столкнувшись с врагом, еретик должен атаковать, выкрикивая свое имя и громкие увещевания Кхорну, одновременно несясь прямо на врага, невзирая на последствия. Кхорн обратит внимание только в случае того что это неожиданный поступок, который оставит союзников и врагов в замешательстве. МИ должен предлагать награду за это действие только в том случае, если Договор подразумевал сложный и тонкий план, который фактически был разрушен из-за действий еретика.

• Вырвать Череп

Награда: 2 очка Благоволения, +1 к Тёмной Славе.

Деяние: Еретик должен вырвать хребет и череп у все еще живой жертвы, поднять ее и крикнуть как можно громче: «Кровь Богу Крови!» Череп и позвоночник должны остаться в целости.

• Жестокая Расправа

Награда: 1 очко Благоволения.

Деяние: Победа над численно превосходящими и опасными врагами (сопоставимого с персонажами) в ближнем бою.

• Кровавый Алтарь

Награда: 2 очка Благоволения, +2 к Тёмной Славе.

Деяние: Непосредственно после битвы еретик должен создать алтарь Кхорна, сложив тела мертвых, чтобы сформировать Метку Кхорна на земле. Должно быть не менее восьми тел, два из которых еретик убил собственноручно. На создание алтаря требуется не менее двадцати минут повествовательного времени.

- **Магия Крови**

Награда: 2-3 очка Благоволения, +2-3 к Тёмной Славе.

Деяние: Кхорн ненавидит колдовство, но иногда его последователи должны использовать все доступные ресурсы в своем стремлении к величию. Еретик должен добывать или захватывать псайкеров, держа их для использования в ритуалах. Псайкеры считаются одноразовыми и редко переживают эти кровавые обряды.

- **Одной ведьмой меньше**

Награда: 1 очко Благоволения, +2 к Тёмной Славе.

Деяние: Еретик должен в одиночку убить Псайкера. Псайкер или колдун должен иметь пси-рейтинг 5 или выше, чтобы Кхорн заметил это.

- **Связка Черепов**

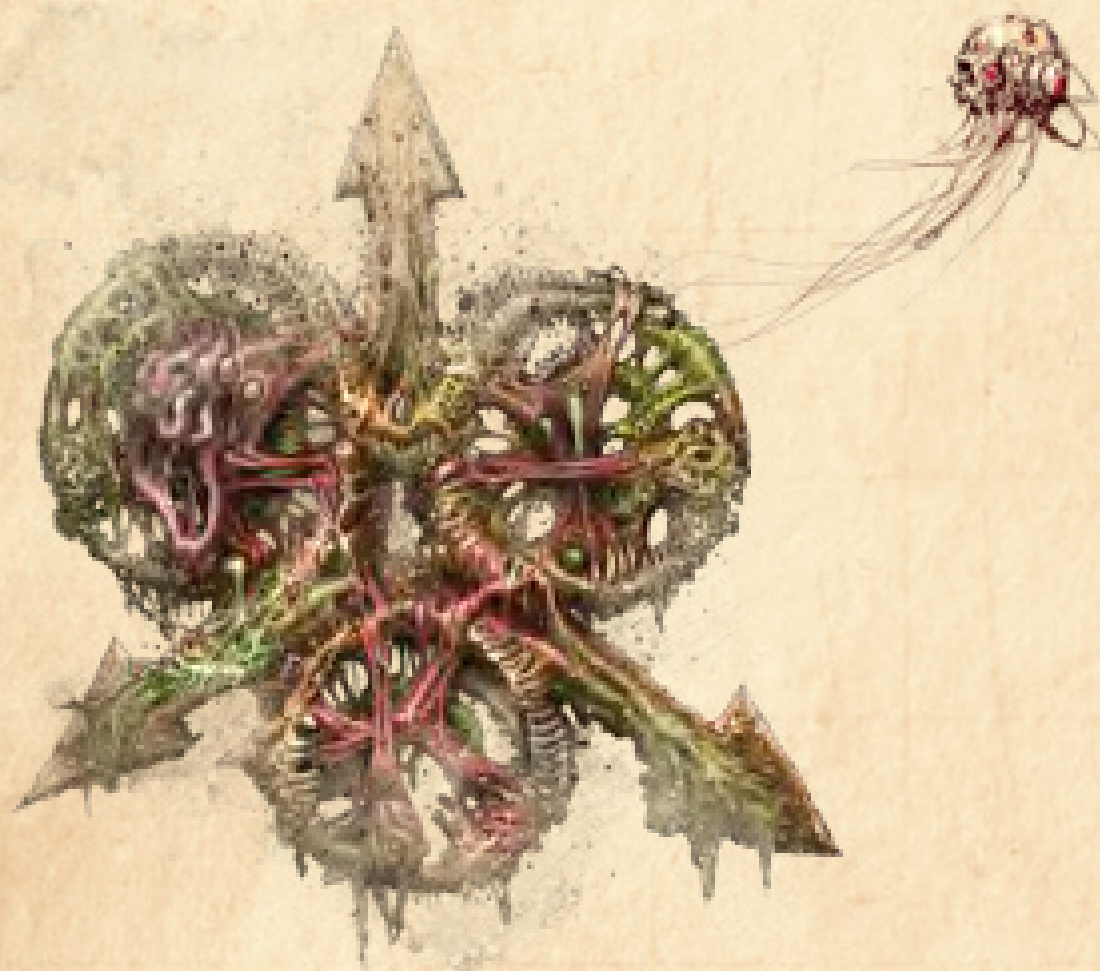
Награда: 2 очка Благоволения, +1 к Тёмной Славе.

Деяние: Еретик должен сделать цепь из восьми черепов и всегда открыто носить их с собой. Черепа должны принадлежать собственноручно убитым жертвам.

- **Суицидальная Атака**

Награда: +1-3 к Тёмной Славе в зависимости от того, каковы шансы на успех (по решению МИ).

Деяние: Участие в кажущемся верным самоубийством бою или кровопролитии (например, штурме имперского бастиона в одиночку).



Темные деяния посвященные Нурглу

- **Чемпион Нургла**

Награда: 1d5 очков Благоволения и +2 к Тёмной Славе.

Деяние: Победа над чемпионом Тзинча.

- **Вскрыть нарывы**

Награда: 3 очка Благоволения и +4-3к Тёмной Славе.

Деяние: Еретик должен изобрести ужасный вирус или чуму, чтобы поразить ничего не подозревающие жертвы. Это заболевание может иметь любое происхождение и метод распространения. Нургл благословляет своего последователя только в том случае, если он тайно заражает одного из своих товарищей по Сговору новой болезнью, лечение которой требует серьезного вмешательства медиков.

- **Мастер пандемии**

Награда: +1-3 к Тёмной Славе в зависимости от масштабов эпидемии.

Деяние: Создание масштабной эпидемии.

- **Выпестовать голод**

Награда: 2 очка Благоволения и +1 к Тёмной Славе.

Деяние: Еретик должен погубить большое количество еды. Это может быть зернохранилище среди голодающего населения, огромная плантация жизненно важных культур или отравление огромного количества питьевой воды в пустынном мире. Масштаб должен быть значительным, чтобы Нургл заметил, деяние должно повлиять как минимум на целый город смертных, и чем многочисленнее его население, тем лучше.

- **Заражение души**

Награда: : 1 очко Благоволения и +1-3 к Тёмной Славе.

Деяние: Еретик должен найти и обратить не-поклонника Нургла. Жертвой должен быть человек, потерявшие все, что ему дорого. Он должны быть настолько ожесточен, отчаян и опустошен из-за своей печали, что открыться Любви Дедушки покажется лучшей и единственной альтернативой. Жертва должна сознательно согласиться принять участие в ритуале Нургла. После непродолжительной лихорадки он становится нулевым пациентом и начинает распространять болезнь.

- **Инкубатор Нургла**

Награда: 3 очка Благоволения и +4 к Тёмной Славе.

Деяние: Еретик должен стать носителем ужасного паразитического существа Нургла. Природа существа зависит от МИ и игрока; это могло быть гнездо мух, существа похожие, на двуустки, живущие в пустулах на шее еретика, или что-то столь же мерзкое. Период вынашивания должен составлять не менее одного месяца, за это время еретик должен часто проводить испытания на Выносливость или страдать от побочных эффектов по усмотрению МИ.

- **Испытание хворей**

Награда: 1 очко Благоволения.

Деяние: Убийство опасного врага (сопоставимого с персонажем игрока) при помощи ядов, болезней или психосил Нургла.

- **Начало чумы**

Награда: 2 очка Благоволения и +2 к Тёмной Славе.

Деяние: Еретик должен заразить одну жертву смертельной чумой - одним из благословений Нургла. Затем он должен перенести жертву в другую область, чтобы заразить эту локацию. Недостаточно заразить существо и оставить его в естественной среде обитания; если жертва перемещается на другую планету и заражает там коренное население, дедушка Нургл это замечает.

- **Чествие роя**

Награда: 1 очко Благоволения и +1-2 к Тёмной Славе.

Деяние: Еретик должен создать или переправить большой рой тварей, и обеспечить их появление в многолюдном месте. Рой может состоять из паразитов, насекомых или любых других, вызывающих панику существ в большом количестве. Рой должен быть выпущен в самое подходящее время, чтобы создать неконтролируемую панику.



Темные деяния посвященные Слаанеш

• Чемпион Слаанеш

Награда: 1d5 очков Благоволения и +2 к Тёмной Славе.

Деяние: Победа над чемпионом Кхорна.

• Богохульственное глумление

Награда: +1-3 к Тёмной Славе в зависимости от того, насколько кощунственными были его действия.

Деяние: Совершение оскверняющих и кощунственных зверств вроде распятия имперского святого на воротах горячей базилики, соращения высокопоставленного чиновника Администратума или служителя Экклезиархии).

• Жнец пороков

Награда: 2 очка Благоволения и +1 или 3 к Тёмной Славе.

Деяние: Еретик должен выбрать цель и затем исполнить величайшее желание этого смертного, в чем бы ни был порок. Только когда цель находится в состоянии максимальной эйфории, его душа может быть преподнесена Слаанеш. МИ должен оценить, когда цель убита: если еретик сделает это слишком рано или поздно, то он получит только +1 к Тёмной Славе. Чтобы получить +3 к Тёмной Славе, цель должна быть принесена в жертву на пике своего экстаза.

• Поцелуй Темного Принца

Награда: 2 очка Благоволения и +4 к Тёмной Славе.

Деяние: Еретик должен обратить шестерых смертных, верных Ложному Императору, в поклонение Слаанеш. Этим шестерых нужно собрать вместе, а затем заставить сражаться насмерть. Еретик получает свою награду только тогда, когда одинокий выживший будет заклеен Меткой Слаанеш.

• Растлевающий Наставник

Награда: 2 очка Благоволения и +1 к Тёмной Славе.

Деяние: Еретик должен воспитывать и поощрять общество экзотических убийц. Жертвы должны испытывать невинные или уже порочные желания лишать других жизни. Еретик должен направлять, поощрять и наблюдать за первым убийством жертвы. Однако Слаанеш вознаграждает еретика только за то, что он развил убийц, а не просто кровожадных головорезов. Жертва должна убить двух смертных, прежде чем еретик будет награжден, и каждая смерть должна каким-то образом отражать крайности Слаанеш. Это может быть насильственное кормление аскетического проповедника до тех пор, пока не произойдет разрыв кишечника, или ослепление знаменитого пилота плазменными ракетами

до тех пор, пока его череп не закипит, или бомбардировка мастера виолончели такими звуками, что его череп разорвется. Еретик получает +1 к Тёмной Славе за каждого преданного убийцу, которого он «создает».

• Создание Шедевра

Награда: 2 очка Благоволения и +2-3 к Тёмной Славе.

Деяние: Самые красивые произведения искусства обнажают ужас. Еретик должен создавать и/или распространять произведения искусства, сводящие людей с ума. Те, кто слышат или видит эти произведения искусства, должны быть настолько переполнены ощущениями и неконтролируемыми эмоциями, что впадут в оргию чувственного гедонизма и жестокого убийства.

• Соблазнение слабых

Награда: 3 очка Благоволения и +2 к Тёмной Славе.

Деяние: Еретик должен соблазнить жертву и установить с ней отношения. После того, как жертва раскроет свой самый темный секрет, он должен быть раскрыт всем, кого это может затронуть. После разоблачения жертва должна быть казнена в унижительной манере.

• Сожжение святого

Награда: 2 очка Благоволения и +2-3 к Тёмной Славе.

Деяние: Еретик должен организовать публичную казнь аватара конкурирующего бога (например, Императора или любой из трех других Губительных Сил), а затем убедиться, что все присутствующие осознали, что это было результатом интриг агента Слаанеш. Например, если Чемпион Нургла был принесен в жертву на многолюдной площади, а затем пламя сложилось в Знак Слаанеш, это может привлечь внимание Темного Принца.

• Упоение Страданием

Награда: 1 очко Благоволения.

Деяние: Убийство врага (сопоставимого с персонажем игрока) при помощи пыток, мучений или психосил Слаанеш.



Темные деяния посвященные Тзинчу

• Чемпион Тзинча

Награда: 1d5 очков Благоволения и +2 к Тёмной Славе.

Деяние: Победа над чемпионом Нургла.

• Посеять разлад

Награда: 1 очко Благоволения и +2 к Тёмной Славе.

Деяние: Еретик манипулирует военачальником или влиятельным членом конкурирующей организации, заставляя его лгать своим ближайшим советникам против его воли. Этого можно добиться с помощью ложных сообщений, хитрости или откровенной лжи.

• Колдовское мастерство

Награда: +1 к Тёмной Славе.

Деяние: Убийство опасного врага (сопоставимого с персонажем игрока) при помощи психосил или интриг.

• Кровоточащая реальность

Награда: 3 очка Благоволения и +1 к Тёмной Славе.

Деяние: Еретик должен сознательно попытаться получить доступ к Психическим Феноменам дважды подряд.

• Сорвать ритуал

Награда: 2 очка Благоволения и +3 к Тёмной Славе.

Деяние: Еретик должен нарушить или прервать ритуал конкурирующего Бога Хаоса или Императора. Это должен быть преднамеренный саботаж. Тзинч обращает внимание только на то, чтобы ритуал был прерван в подходящее время, чтобы вызвать наибольшее опустошение и разрушение.

• Во благо Его

Награда: 3 очка Благоволения и +2 к Тёмной Славе.

Деяние: Еретик должен убить порабощенную жертву. Раб, будь то добровольный или принужденный слуга, должен вы-полнить требуемую задачу, а затем быть освобожден еретиком. В момент обретения свободы он должен погибнуть от рук еретика, а его душа посвящена Тзинчу.

• Путь лжи

Награда: 2 очка Благоволения и +2 к Тёмной Славе.

Деяние: Еретик должен одурачить и/или манипулировать жертвой, чтобы она вовлеклась в колдовство и оккультизм или поклонение богам хаоса. Это может быть сделано путем предоставления ложной информации; или сея ересь среди последователей жертвы, которые, в свою очередь, вовлекают жертву в поклонение; или заставляя жертву невольно высвободить демонические сущности или энергию варпа.

• Великий обманщик

Награда: +1-3 к Тёмной Славе в зависимости от того, насколько искусен был его обман (по решению МИ).

Деяние: Искусная ложь и обман, что посеют сомнения и безумие среди врагов.

• Подставить дурака

Награда: 2 очка Благоволения и +2-3 к Тёмной Славе.

Деяние: Еретик должен избавиться от близкого родственника, друга или делового партнера намеченной цели, а затем подкинуть тело так, чтобы его обнаружили общие друзья или соратники. Затем еретик должен скомпрометировать другую жертву и ввести в заблуждение её соратников, заставив их поверить в то, что тот является подозреваемым. За это еретик получает +2 Тёмной Славы. Однако если жертва несправедливо казнена из-за подставы, еретик получает +3 Тёмной Славы.



Цена Провала

Еретик может добиться силы и власти, успешно служа Тёмным богам, и не менее легко может накликать на себя их гнев. Путь к величию устлан костями тех, кто стремился к власти, но потерпел неудачу и навлёк на себя проклятия, мутации и бедствия. За провал придется платить получением очков Презрения. Это совсем не благодарность Тёмных богов, но их кара, ибо вливающиеся в тело еретика энергии Варпа приближают его к вырождению.

Всякий раз, когда, получив очки Презрения, персонаж достигает очередного значения, достаточного для броска по **таблице 2-3 «Дары богов»**, он делает этот бросок, но и только - он не может изменить выпавший результат на величину бонуса Тёмной Славы, не может пытаться получить милость, если предан кому-то из богов, и не может бросать два раза, если он неприсоединившийся. Он получает то, что выпало. Само собой, ему может достаться что-то полезное, но может и нет. Всё в руках богов.

Когда МИ даёт очки Презрения за провал, ему следует выдавать случайное количество (1d5 или 1d10 - самые очевидные варианты). Резко подскочившее количество очков Порчи может вызвать мутацию, а это жестокая кара, и её появлению или не появлению лучше зависеть от броска костей и воли Тёмных богов.

- Поражение в бою от рук великого героя Империиума - это провал, что приносит персонажу 1d5 очков Презрения.

- Неспособность довести до конца основную цель сговора - это провал, что приносит персонажу 1d10+5 очков Презрения.

- Любая почти-смерть в результате жертвования очками Тёмной Славы чтобы избежать смерти - это провал, что приносит персонажу 1d10 очков Презрения.

Провал пред лицом Тёмных богов

Персонаж, посвятивший себя одному из Тёмных богов, обретает большие преимущества, но и принимает немалый риск. Неудача на службе одной из Губительных сил - это провал, который тоже может принести очки Презрения.

- Для преданных Кхорну: поражение в поединке один на один в ближнем бою - это провал, что приносит персонажу 1 очко Презрения.

- Для преданных Нурглу: провал проверки характеристики, вызванной критическим уроном или получение усталости - это провал, что приносит персонажу 1 очко Презрения.

- Для преданных Слаанеш: отказ от желанных излишеств или потеря неповторимой возможности развратить врага или что-то осквернить - это провал, что приносит персонажу 1 очко Презрения.

- Для преданных Тзинчу: Поражение от рук врага-псайкера, вызов психического феномена или прорыва Варпа - это провал, что приносит персонажу 1 очко Презрения.

Сговоры

Столь жаростно независимым людям, как герои **Black Crusade**, может быть трудно достичь согласия. Поэтому когда персонажи игроков собираются в группу, одним из инструментов направить их действия в нужное русло являются сговоры. Сговор это не обязательно некий документ, а скорее это необязательный договор, заключённый еретиками и созданный усилиями игроков и МИ, и призванный систематизировать игру. С точки зрения игромеханики, сговоры играют две жизненно важные роли. Во-первых, они очерчивают рамки, в которых игроки могут следовать к финальной судьбе своих персонажей. Во-вторых, они дают чёткие цели и определённую конечную точку, давая каждой игре удобные начало, середину и конец, которые позволяют МИ логично начинать и заканчивать повествование. Сговоры могут создаваться для всего, что угодно - от простого убийства до полномасштабного вторжения в имперское звёздное скопление и его осквернения. МИ может настраивать их под любые нужды истории.

Структура Сговоров

Первый шаг в подготовке Сговора представляет собрание группы еретиков вместе ради исполнения некой гнусной цели. На этом этапе решаются различные мелочи, необходимые в больших операциях: выбор главы, сбор ресурсов и обеспечение как можно более гладкого начала действий. Ниже описано, что нужно предпринять, чтобы начать сговор.

Созыв: один из персонажей игроков или НИП созывает еретиков для нового сговора. Собравшись, они должны выбрать масштаб сговора, определить первостепенные и второстепенные задачи, а также выбрать помазанника.

Выбор помазанника: начиная строить планы, группа еретиков должна выбрать их своих рядов главу сговора, помазанника. Существует несколько способов определить его, но в конечном итоге всё зависит от игроков. Помазанником может стать тот, кто созвал персонажей или тот, чьи уникальные таланты и способности позволяют ему лучше прочих руководить этим сговором и привести его к успеху. Дело помазанника - принимать важные решения и приводить сговор в движение.

Сбор ресурсов: каждый персонаж должен внести свой вклад. Когда группа собирает ресурсы, каждый персонаж фактически отдаёт сговору нечто ценное (снаряжение, знания, контакты и так далее).

Посвящение: персонажи могут посвятить сговор Хаосу Неделимому или конкретному богу. Хотя это не обязательно, посвящение даёт сговору некоторый бонус, всегда сопровождающийся осложнением, штрафом или неудобством.



Сговоры и масштаб

В зависимости от природы основной задачи, сговор подпадает под одну из следующих категорий масштаба. Масштаб определяет количество второстепенных задач, необходимых для успешного воплощения, и вероятную награду в единицах Тёмной Славы.

- **Затея:** самый маленький масштаб предполагает от четырёх до шести второстепенных задач, может занять от нескольких недель до нескольких месяцев и приносит +3 единицы Тёмной Славы. Как правило, затея - это нечто относительно простое, вроде убийства влиятельного офицера или развращение владыки улья.

- **Операция:** сговоры такого масштаба наиболее распространены. Они требуют завершить от шести до восьми второстепенных задач, месяцев подготовки и приносят +6 единиц Тёмной Славы. Операции могут быть довольно сложными, например, уничтожение колонии астероидных шахтёров, поставляющей руду на важный имперский мир, или угон определённого корабля Имперского Флота.

- **Предприятие:** такие сговоры, как правило, грандиозны, это масштабные деяния, что занимают годы. Они невероятно сложны, требуют большого количества навыков, мужества и ресурсов. Предприятия требуют завершения от шести до дюжины второстепенных задач и приносят +12 единиц Тёмной Славы. Ими могут стать свращение правителя сектора или вторжение в целое звёздное скопление ради покорения миров или захвата рабов и жертвоприношения демон-принцу.

Составные части Сговора

Закончив планирование, нужно взяться за дело. У сговора есть одна первостепенная задача и несколько второстепенных и третьестепенных, которые выбирают игроки на этапе планирования. Как только каждая задача будет выполнена, сговор завершается. Задачи будут успешно выполнены тогда, когда это подтвердит МИ.

Основная задача: основная цель сговора может быть простой - например, убийство или кража артефакта, или масштабной, вроде полного разложения звёздной системы. Первостепенная задача - это скорее конечный результат, которого нужно достигнуть через выполнение второстепенных задач.

Второстепенные задачи: в сговоре существует ряд второстепенных задач, необходимых для достижения основной цели. Второстепенные задачи должны быть составлены так, чтобы каждый игрок мог приложить руку к общему делу. К примеру, основная задача состоит в том, чтобы погрузить в хаос имперскую планету. Вторичными задачами могут стать диверсии на инфраструктуре, разжигание политических распри и террора.

Личные и третьестепенные задачи: Каждый игрок выбирает третичную или личную задачу, которая связана с завершением основной, но известна только ему и МИ. Это может породить конфликт между персонажами, создаёт почву для распри между еретиками и открывает новые возможности отыгрыша.

Подготовка Сговора

Для составления сговора придётся немало потрудиться. Предстоит не только собрать ресурсы и многое спланировать, но и сплотить своевольных еретиков-одиночек в единую команду. В этом разделе даны рекомендации по созданию сговоров, как МИ так и игрокам, а также описаны инструменты, необходимые для создания действительно захватывающих и интересных приключений.

Созыв достойных

Как только будет решено плести новый сговор, требуется созвать участников. Такая встреча может начать новую кампанию в Black Crusade, а может произойти во время текущей игры по воле еретика или НИП. Как только стороны соберутся, группа должна выбрать масштаб сговора и установить основную и второстепенные задачи. Масштаб сговора это примерное указание на то, сколько времени, средств и усилий потребуется, чтобы достичь цели. По масштабу сговоры делятся на три категории - затеи, операции и предприятия, в каждой из которых есть собственные уникальные сложности и требования. Масштаб во многом определяется основной задачей, ибо это конечная цель, к которой стремятся все участники и для достижения которой требуется исполнение второстепенных задач. Существуют также личные и третьестепенные задачи, выбранные каждым еретиком, они описаны в разделе «Воплощение сговора».

Выбор Помазанника

Когда определены масштаб и основная задача сговора, еретики должны избрать помазанника. Как правило, помазанником становится собравший всех еретик, но это может быть и тот персонаж, чьи уникальные таланты, знания и способности делают его самым подходящим лидером сговора. В любом случае, помазанник – это главная движущая сила сговора. Он несёт ответственность не только за большую часть планирования, но и за переговоры с другими еретиками, а также разрешение тупиковых ситуаций, в том случае, если стороны не придут к согласию.

Кто будет руководить и понесёт ответственность за неудачу, остаётся на усмотрение еретиков. Как правило, помазанником становится тот, чей игрок задумал весь сговор. Однако случается, что на место помазанника больше подходит другой персонаж или сговор может быть задуман МИ. Также может быть, что сговор задуман игроком, чей персонаж попросту не обладает навыками или опытом для того, чтобы его воплотить.

Кроме того, помазанником может быть НИП, быть может, связной еретиков или таинственный незнакомец, нанимающий банду для некоего тёмного дела. Хотя это лишает игроков изрядной доли свободы, это же освобождает их от большей части ответственности за провал. Когда помазанником становится НИП, еретики будут отвечать перед ним. Как правило, такие помазанники более могущественны, чем помазанники-игроки, и вся команда персонажей будет у них на крючке.

Кем бы ни был помазанник, важно помнить, что это не тиран - он не может приказывать другим игрокам или требовать беспрекословного повиновения. Скорее это посредник, что объединяет еретиков и даёт им шанс заполучить богатство и славу, а также действует как посредник и лицо группы, когда имеет дело с заказчиком, нанимателем или тёмными владыками. МИ стоит подчеркнуть это.

Сбор ресурсов

Даже самый простой и малозначительный сговор требует ресурсов и усилий. Каждый участник обязан внести вклад в общее дело. Это могут быть связи, деньги, оружие, уникальные и полезные знания, союзники или иная помощь. Всё, что не может или не будет предоставлено, должен найти помазанник. Еретика, что пообещал нечто в пользу сговора, лучше бы сдерживать своё слово. Отказавшись потом предоставить обещанное или достойную замену, он потеряет одну единицу Тёмной славы, не говоря уже о том, что прослышит ненадёжным соратником.



Обязанности помазанника

С ролью помазанника приходит великая сила, за которой неотступно следует изрядное количество беспокойства и ответственности. Помазанник это лидер группы во всём, что касается текущего сговора. В значительной мере, именно он отвечает за его успех или провал. На помазанника, как на лидера, возложены следующие обязанности:

- Если еретики не могут прийти к согласию в том, как лучше действовать, тяжесть окончательного решения ложится на помазанника. Принимая решение, он должен тщательно взвесить все аргументы соратников, учесть все обстоятельства и любые сведения, предоставленные МИ. Как уже говорилось ранее, важно помнить, что помазанник не должен приказывать другим игрокам; он должен убедиться, что сговор придёт к успеху.

- Ответственность за успешное завершение сговора и большая часть контактов с вышестоящими, заказчиками, важными союзниками и демонами лежит на помазаннике. Он должен постоянно сообщать всем важным НИП о том, как воплощается сговор и служить лицом группы на переговорах и создании новых контактов во время сговора.

Посвящение

Как только задачи будут определены, помазанник выбран, ресурсы собраны, а сговор составлен, остаётся последний шаг - посвящение своих деяний Губительным силам. В зависимости от масштаба, еретики могут посвятить его одному богу Хаоса, всем или никому. Посвящение даёт бонусы к полученной после успешного завершения сговора Тёмной Славе. Но, как заведено у Хаоса, наказание за провал быстро и сурово.

В дополнение к описанным ниже бонусам, посвящённый сговор даёт каждому участнику дополнительно +1d5 единиц Тёмной Славы при успешном воплощении сговора, и +1d5 очков Сырой Порчи при любом исходе дела. Однако, провал посвящённого сговора приводит к отниманию 1d5 единиц Тёмной Славы у каждого участника. Очки Порчи они всё равно получают, но как Презрение.

Кровь для бога Крови

Сговор, подразумевающий битвы и войны, может быть посвящён Кхорну и принести милость Владыки крови. Все участники на время действия сговора временно получают +5 к Навыку Рукопашной или Навыку Стрельбы.



Чума и смерть

Любой сговор, задуманный с целью осквернить чистоту, распространить болезнь или уничтожить нечто прекрасное и любимое, очень по сердцу Дедушке Нурглу. Все участники на время действия сговора временно получают +5 к Выносливости.

Грехи плоти

Слаанеш - совершенный гедонист, который наслаждается всеми удовольствиями, что большими, что маленькими. Все участники на время действия сговора временно получают +5 к Общительности.

Богохульное коварство

Тзинч наблюдает за всеми еретиками, выдающими себя за агентов изменения и благословляет все сговоры, связанные с заговорами, революцией, социальными потрясениями, вынужденной мутацией и колдовством. Все участники на время действия сговора временно получают +5 к Интеллекту или Силе воли.



Воплощение сговора

После того как все подробности будет обговорены, каждый еретик поставит своё клеймо и пообещает свою поддержку, а усилия будут посвящены Губительным силам, придёт время претворять сговор в жизнь. Именно выполнение сговоров является сутью **Black Crusade**, ведь именно тогда происходит ролевая игра. Каждое совершаемое персонажами действие зависит не только от пунктов договора, но от их постоянно меняющейся преданности друг другу и Губительным силам.

Задачи

Сердце сговора - его задачи. Именно они придают ему форму и масштаб. Основная задача просто указывает на конечную цель сговора, второстепенные же являются шагами к достижению основной, а личные или третьестепенные задачи отражают персональные устремления еретиков, которые связаны с основной задачей, но могут вступать в противоречие с целями других еретиков или группы в целом.

Основная задача

Каким бы масштабным не был сговор, основная задача у него одна. Она - цель всего происходящего, и каждый шаг, что делают еретики, направлен на её достижения. Но, несмотря на это, основная задача это скорее конечная цель, а не средство. Для её исполнения необходимо успешное завершение множества второстепенных задач.

Второстепенные задачи

Каждый сговор содержит несколько второстепенных задач, которые группе необходимо выполнить для достижения основной. Второстепенные задачи должны быть разработаны так, чтобы позволить каждому игровому персонажу приложить руку к завершению сговора. Например, основная задача - устроить хаос на имперской планете. Второстепенными могут быть диверсии на инфраструктуре (чем займётся еретех), разжигание политических распрей (работа для изменника), террора (раздолье для легионера-предателя или ренегата) и налаживание связей с местными культами (для колдуна или псайкера). Такой подход даёт каждому игроку массу возможностей для отыгрыша, поскольку персонаж должен будет применять свои знания и таланты, что позволяет игроку почувствовать себя нужным. Но это не только минута славы, но и возможность сильно повлиять на историю и судьбу всей группы.

Помимо продвижения к основной цели, завершение второстепенных само по себе даёт награду. Завершение второстепенной задачи даёт каждому участвующему в сговоре +2 к Тёмной Славе. Эта прибавка - дополнение к любой другой добыче и наградам за завершение личных и третьестепенных задач и всего сговора.

Личные и третьестепенные задачи

Не все еретики равно заинтересованы в достижении цели сговора. Да, это может быть жизненно важно для выживания и возвышения еретиков, но у каждого из них есть личные цели и взгляды, которые часто расходятся с мнением соратников. После определения второстепенных задач, каждый игрок выбирает личную или третьестепенную задачу, которая связана с достижением основной, но известна только ему и мастеру. Её достижение может породить конфликт с другими персонажами, а также даёт массу возможностей для отыгрыша внутренних междоусобиц. В предыдущем примере сговора, одной из второстепенных целей может быть нейтрализация планетарного губернатора. Но хотя все еретики согласны с этим, у них могут быть разные представления о том, как именно это сделать. Некоторые предпочитают убийство, другие хотят развратить его и сделать своей марионеткой, так что независимо от формулировки задачи, каждый еретик будет действовать по-своему, что вполне может привести к недопониманию и конфликтам. Личные цели можно использовать как «побочные задания», так называемые третьестепенные задачи. Они могут быть созданы во время планирования сговора или могут возникнуть в ходе игры естественным образом. Это также позволяет персонажам преследовать собственные цели, которые могут совпадать с нуждами сговора, а могут им противоречить. Какими бы ни были личные и третьестепенные задачи, они могут обернуться, как большой выгодой, так и губительными последствиями. Исполнение личной или третьестепенной задачи, помимо прочего, принесёт еретику 1d5 единиц Тёмной Славы.

Завершение сговора

Сговор завершается тогда, когда персонажи исполняют все второстепенные, личные и третьестепенные задачи, но этот момент должен заверить МИ. Так завершается ещё одна глава в истории еретиков. Быть может, во время сговора еретики достигли своей окончательной судьбы: погибли, выродились или достигли апофеоза - в таком случае игрокам стоит создать новых персонажей. Однако, если у еретиков ещё остались незаконченные дела, лучше составить новый сговор и продолжить терзать Империум. Обычно игроки получают удовольствие от игры, хотят продолжить играть и довести полюбившихся персонажей до финала.

Награды

Вознаграждение за успешное завершение сговора может оказаться по-настоящему велико и быть как нематериальным (очки Опыта, могущество и Тёмная Слава) так и вполне земным (богатства, оружие и иные воплощения успеха). Сговоры весьма соблазнительны, когда награды сильно перевешивают наказания. Ну, по крайней мере, для тех, кто добился успеха.

Таблица 2-3: Дары богов

Получение Даров

На пути Хаоса персонаж несколько раз сможет обратиться к Губительным силам с просьбой о милости или невольно привлечь внимание Тёмных богов своими деяниями. Силы Хаоса капризны, переменчивы и просто жестоки, а потому никто не поручится за то, что персонаж получит именно то, что хотел. Приверженцы Хаоса получают дары при достижении черты в 10, 20, 40, 60 и 80 очков Порчи. Легионеры-предатели превосходят простых смертных крепостью тела и духа, и потому получают дары при накоплении 10, 30, 60 и 90 очков Порчи. В таких случаях персонаж должен сделать бросок по **таблице 2-3 «Дары богов»**, чтобы узнать, какой дар ему ниспослан.

Хаос может быть каким угодно, только не предсказуемым. Потому и его дары могут быть какими угодно. Некоторые меняют внешность персонажа и явно помечают его как слугу Губительных сил. Другие чудовищно меняют тело и даже разум еретика.

Хотя Хаос непредсказуем, сильнейшие из его слуг иногда могут смирять волнения Варпа своей волей. **Это отражается в том, что персонаж может изменить выпавший ему дар на величину, не превышающую его бонус Тёмной Славы.** Таким образом, еретики, обладающие высоким показателем Тёмной Славы способны в определённой степени контролировать свои мутации, а только ступившие на путь к величию вынуждены безропотно принимать благословение богов, каким бы оно не было.

Многие из даров имеют два эффекта. Первый применяется к любому персонажу, удостоенному этого дара, независимо от его преданности кому-то из Тёмных богов. Второй эффект предназначен только для слуг определённого бога, таким образом, преданные одному из них персонажи получают оба эффекта.

Неприсоединившиеся персонажи могут делать два броска и выбирать результат, какой им больше понравится. Выбранный результат также можно изменить на величину бонуса Тёмной Славы.

Создание мутаций

Описанные в этой главе дары, милости и недуги служат огромным арсеналом для создания уникальных и запоминающихся персонажей, но и игроки, и МИ всегда могут выдумывать новые. Быть может, игрок изобрел что-то удивительное или МИ решил наградить одного из персонажей чем-то уникальным и связанным с сюжетом кампании. Создание собственных мутаций - отличная возможность подчеркнуть особенность героя и продвинуть историю вперед. Вам стоит лишь подумать о том, что это будет - дар, милость или недуг, и насколько он соответствует выбранной категории.



Бросок d100	Полученный дар
1-3	Великолепные рога
4-5	Ведьмовское проклятие
6-7	Бескостный
8-9	Гибельное дыхание
10-12	Воплощение богохульства
13-14	Блаженные припадки
15-16	Горящее тело
17-18	Звериная шкура
19-20	Варповое зрение
21-22	Демонический фамилляр
23-25	Звероподобие
26-28	Всепроникающий смрад
29-30	Иллюзия нормальности
31-32	Кентавр
33-34	Гротескная полнота
35-36	Каменное сердце
37-38	Костяные клинки
39-40	Истощение
41-42	Межпространственное непостоянство
43-44	Крылья
45-47	Одичание
48-49	Механоид
50-51	Неестественные руки
52-53	Потеря конечности
54-55	Нечестивая кровь
56-57	Нечеловеческая воля
58-59	Прикосновение Варпа
60-61	Нечестивый голод
62-64	Омертвление нервов
65-66	Приметное уродство
67-69	Око Хаоса
70-71	Регенерация Варпа
72-74	Странная зависимость
75-76	Псевдоапофеоз
77-78	Сила Варпа
79-80	Странная походка
81-82	Рука-убийца
83-84	Сросшиеся ноги
85-86	Станный голос
87-88	Хаос внутри меня
89-91	Тёмная душа
92-93	Угасшее чувство
94-96	Частица демона
97-98	Хвост
99-100	Щупальце

Бескостный

Некоторые кости еретика растворились и смешались с кровью, сделав его тело слабее, но гибче. Впрочем, постоянно меняющаяся внешность этого еретика некоторым может показаться отвратительной. Персонаж навсегда теряет 1d10+10 единиц Силы, но получает 1d5+5 единиц Ловкости.

Блаженные припадки

Время от времени у персонажа случаются серьёзные припадки, во время которых его бьёт страшная дрожь, а изо рта идёт пена. Многие верят, что это особенный дар богов, и считают, что во время такого приступа еретик переживает особенно близкое общение с Губительными силами. Если персонаж тратит очко Бесчестия на переброспроваленной проверки, и проваливает этот переброс, у него случается припадок. Персонаж считается оглушенным на 1d10 раундов. После того как приступ минует, потраченное очко Бесчестия возвращается к персонажу.

Варповое зрение

Персонаж видит мир таким, какой он есть. Души смертных мерцают как лампадки в ночи, и вокруг них кружат хищники Варпа, подобные акулам, почуявшим кровь. Персонаж способен буквально видеть души своих врагов. Все проверки Бдительности получают бонус +10, а все проверки Проницательности штраф -10, поскольку персонажу становится непросто различать такие мирские вещи как выражения лиц.

Ведьмовское проклятие

Маленькая стигма в форме руны одного из Темных богов возникает на теле персонажа, делая его отмеченным их вниманием. Он получает черту Псайкер (или добавляет 1 к существующему Пси-рейтингу).

- Кхорн:** персонаж не может получить этот дар.
- Нургл:** персонаж отмечен Отцом чумы и получает дополнительный бонус +5 при Фокусировке Сил Нургла.
- Слаанеш:** персонаж отмечен Тёмным принцем и получает дополнительный бонус +5 при Фокусировке Сил Слаанеш.
- Тзинч:** персонаж отмечен Архитектором судеб и получает дополнительный бонус +5 при Фокусировке Сил Тзинча.

Великолепные рога

Персонаж благословлён парой впечатляющих рогов, что служат не только оружием, но и знаком высокого положения среди пропащих и проклятых. Персонаж получает бонус +10 к Верности любых слуг. Кроме того, атаки персонажа, совершаемые в ходе Натиска, невозможно Парировать.

- Кхорн:** бонус к Верности получают лишь слуги, верные Кровавому богу.
- Нургл:** бонус к Верности получают лишь слуги, верные Отцу чумы.
- Слаанеш:** бонус к Верности получают лишь слуги, верные Тёмному принцу.
- Тзинч:** бонус к Верности получают лишь слуги, верные Архитектору судеб.

Воплощение богохульства

Еретик воплощает в себе всё, что слепцы, поклоняющиеся Лжеимператору Человечества, считают богохульством. Его нечестивость принимает множество форм, от святотатственных писем, вытатуированных на коже до издевательского подражания обличью имперских святых. Некоторые из еретиков всю душу вкладывают в подобное богохульство и становятся настоящим проклятием Имперiums Человека. Один раз за встречу, персонаж может раскрыть или обрушить на врагов всю величину своей нечестивости. Он получает черту Страх (3) (Устрашающий) на один раунд.

- Кхорн:** пройдя тяжёлую (-20) проверку Силы, персонаж может продлить воздействие этого дара на один дополнительный раунд.
- Нургл:** пройдя тяжёлую (-20) проверку Выносливости, персонаж может продлить воздействие этого дара на один дополнительный раунд.
- Слаанеш:** пройдя тяжёлую (-20) проверку Общительности, персонаж может продлить воздействие этого дара на один дополнительный раунд.
- Тзинч:** пройдя тяжёлую (-20) проверку Силы Воли, персонаж может продлить воздействие этого дара на один дополнительный раунд.

Всепроникающий смрад

Вызванное долгим воздействием губительных энергий Варпа неравновесие гуморов в теле еретика привело к тому, что отныне его всегда окружает непреходящий запах серы и пагубные миазмы скверны. Персонаж получает одну дополнительную степень провала ко всем проваленным проверкам Скрытности.

Гибельное дыхание

Еретик был одарён способностью выдыхать изо рта поток нематериальной субстанции, порождённой самим Хаосом. Есть множество вариантов того, какую форму примет эта субстанция, после того как покинет тело персонажа. Персонаж всегда считается имеющим при себе стрелковое оружие имеющее следующий профиль:

Гибельное дыхание			Пистол.
Даль. 10 м	Скор. О/-/-	Урон 1d10+5 (Э)	Проб. 3
Особенности: Распыляющее, Дымовое			

Персонаж считается имеющим талант обращения с этим оружием.

- Кхорн:** выдыхаемая субстанция обращается в яростное пламя. Атака получает качество Зажигательное.
- Нургл:** чем меньше будет сказано о природе того, что персонаж изрыгает из своих внутренностей, тем лучше. Атака получает качество Токсичное (1).
- Слаанеш:** поток субстанции изгибается, будто обвивающие жертву бесплотные руки. Атака получает качество Шоковое.
- Тзинч:** персонаж извергает чистый Варп. Атака получает качество Варп-оружие.



Горящее тело

Тело еретика охватывает пламя Эмпирея. Ему самому это никак не мешает, но любой, кто рискнёт приблизиться, может загореться или обратиться в пепел. Тело персонажа постоянно горит. Оно может поджигать другие предметы, выдавать местоположение персонажа и оказывать другое воздействие (определяется МИ). Кроме того, враг, атакующий этого персонажа в ближнем бою голыми руками или пытающийся взять его в Захват, должен пройти серьёзную (+0) проверку Ловкости или немедленно получить 1d10 единиц энергетического урона. Кроме того, пламя считается источником света.

Кхорн: пламя, что охватывает тело персонажа, это жар кузниц Кхорна. Он наносит 2d10 единиц урона, но почти не позволяет прятаться, разве это к лицу чемпиону Повелителя битв?

Нургл: трупные газы, что испускает тело персонажа, горят и источают удушливое зловоние. Вместо своего обычного эффекта, этот дар заставляет всех живых противников, сражающихся с еретиком в ближнем бою, пройти простую (+10) проверку Выносливости или получить 1d5 единиц урона Выносливости.

Слаанеш: дарованное Слаанеш пламя незримо глазу. Оно не выдает своего хозяина, а невнимательный или непредупрежденный враг может и не узнать о нём, пока не станет слишком поздно. Вместе с тем, это пламя не считается источником света.

Тзинч: переливающееся многоцветное пламя обжигает не только тело, но и душу. В дополнение к своим обычным эффектам, это пламя приносит 1 очко Презрения каждому врагу, что получил от него урон.

Гротескная полнота

Плоть персонажа раздувается и коробится, заплывая жиром по самые глаза до тех пор, пока персонаж не станет вдвое или втрое больше, чем был прежде. Персонаж навсегда теряет 1d10+10 единиц Ловкости и 1d10 единиц Общительности, но навсегда получает 1d5+5 единиц Выносливости и черту Размер (Большой), если ещё не имел таковой.

Демонический фамильяр

Хаос одаривает своего последователя фамильяром, дабы тот прислуживал ему. Персонаж получает талант Приспешник, и должен создать себе фамильяра по обычным правилам. Верность фамильяра всегда равна 50, он получает черты Размер (Небольшой), Демонический (1) и Потусторонний.

Кхорн: фамильяр также получает черты Напор Берсерка и Кровь для Бога Крови.

Нургл: фамильяр также получает черты Страх (1) (Беспокоящий) и Тошнотворный.

Слаанеш: фамильяр также получает черту Усыпляющий Аромат.

Тзинч: фамильяр также получает черту Благословение Тзинча.



Звериная шкура

Кожа персонажа обрастает слоями грубой чешуи либо хитина, делая его похожим на звероподобных хищников Варпа. Он получает черту Природная Броня (половина бонуса Выносливости).

Кхорн: шкура персонажа подобна костистой коже гончей плоти Кхорна, поэтому против атак с качеством Разрывное рейтинг Природной брони равен полному бонусу Выносливости еретика.

Нургл: шкура персонажа подобна омерзительному панцирю мухи Нургла, поэтому против атак с качеством Разлет рейтинг Природной брони равен полному бонусу Выносливости еретика.

Слаанеш: шкура персонажа подобна шелковой коже изверга Слаанеш, поэтому против атак с качеством Шоковое рейтинг Природной брони равен полному бонусу Выносливости еретика.

Тзинч: шкура персонажа подобна гибкой чешуе крикуна Тзинча, поэтому против атак с качеством Зажигательное рейтинг Природной брони равен полному бонусу Выносливости еретика.

Звероподобие

Тело персонажа превращается в жуткую смесь зверя и человека, сохраняя смертоносные черты и того, и другого. Но это не просто внешнее преображение, сама суть персонажа обретает сходство с животным, на которое он отныне похож, и некоторые его привычки и инстинкты меняются на звериные. Вместе с тем, этот дар никак не отражается на способности еретика мыслить, в отличие от тех несчастных, которым выпало Одичание. Если персонаж - неприсоединившийся, сделайте бросок по таблице 2-4, чтобы определить, на какое животное он стал похож. Игроку стоит пытаться отыграть особенности поведения выпавшего животного в своем персонаже, а МИ награждать его за это.

Кхорн: персонаж отныне похож на дикого быка, его лицо вытягивается, на голове отрастают большие рога, а кожа становится похожа на бычью шкуру.

Нургл: отныне персонаж напоминает слизня, вся его кожа источает мерзкую субстанцию, а рот превращается в круглую зубастую пасть.

Слаанеш: облик персонажа до ужаса напоминает змею - у него появляется длинный и ловкий язык, а кожа становится гладкой и неприятной на ощупь.

Тзинч: персонаж обретает сходство с птицей - его нос и челюсть искажаются, становясь похожи на клюв, а ноги отныне изгибаются не в ту сторону.

Таблица 2-4: Случайные существа

Бросок d10	Существо
1	Птица
2	Рогатый скот
3-4	Насекомое
5-6	Примат
7-8	Пресмыкающееся
9-10	Хищник

Иллюзия нормальности

Быть может, самый жуткий из даров, на которые столь щедры Тёмные боги, этот позволяет еретику выглядеть совершенно обычно, на деле будучи клокочущей массой плоти, одолеваемой Порчей и мутациями. Для большинства наблюдателей, персонаж, наделённый иллюзией нормальности, выглядит так, как выглядел при рождении, и лишь испытавшие прикосновение Варпа могут узреть ужасную правду. Персонаж не получает никаких штрафов на проверку специального использования Обмана Маскировка, и в целом выглядит малоприметным, независимо от того, сколькими мутациями наделён, каким оружием обладает и даже если он космодесантник Хаоса. Это дар не просто лёгкое искажение, а постоянно действующая психосила, которую можно обнаружить Психонаукой. За каждый дар, которым обладает персонаж, проверка Психонауки становится легче на +5.

Кхорн: когда персонаж атакует, его враги всегда считаются захваченными врасплох.

Нургл: дистанция действия Гнили Нургла (как мутации, так и психосилы) у этого персонажа увеличивается вдвое.

Слаанеш: персонаж получает бонус +20 ко всем проверкам Обмана

Тзинч: количество мутаций персонажа не влияет на сложность проверки Психонауки, нужного для того, чтобы засечь его присутствие.

Истощение

Тело персонажа иссыхает, и он становится очень слабым и хрупким - буквально, кожа да кости. Кроме того, он чувствует вечный голод, который ничто не может утолить, ибо Варп поглощает каждую проглоченную еретиком крошку пищи, и она не насыщает его. При определении Усталости персонаж считает свой бонус Выносливости в два раза меньшим.

Каменное сердце

Зрящие в бездны Варпа осознают, настолько ничтожны бывают вещи, что страшат смертных. Сердце персонажа не дрогнет перед ужасами материального мира, и лишь то, что лежит за его пределами ещё в силах напугать его. Показатель черты Страх, которой обладают враги, для этого персонажа уменьшается на 1. Страх (1) на этого персонажа вообще не действует.

Кхорн: показатель черты Страх, что вызывают враги-воины (имперские гвардейцы, солдаты СПО, космодесантники), уменьшается ещё на 1.

Нургл: показатель черты Страх, что вызывают другие слуги Хаоса, уменьшается ещё на 1.

Слаанеш: показатель черты Страх, что вызывает преданные слуги Бога-Трупа (Адепта Сороритас, священники и т. д.), уменьшается ещё на 1.

Тзинч: показатель черты Страх, что вызывают враги, наделённые психическими способностями, уменьшается ещё на 1.

Кентавр

Нижняя часть тела персонажа изменилась, у него выросли две лишние ноги, появились копыта, и теперь он напоминает жуткого кентавра. Черты какого именно

животного обрёл еретик - вопрос абсолютной случайности. Он может стать похожим на какую-нибудь тварь с чужацкого мира, на который никогда не ступала нога человека. Также это может быть страшный и грозный зверь или просто животное, которое природа наделила какой-то особой способностью. Персонаж получает черту Четвероногий, а его тело от пояса и ниже превращается в звериное. Сделайте бросок по **таблице 2-4**, чтобы определить, что это за зверь.

Кхорн: зверь, в помесь которого с человеком превратился персонаж, обладает шкурой, прочной как сталь. Это позволяет считать бонус Стойкости нижних конечностей на 2 выше.

Нургл: звериная кожа источает слизь, что увеличивает его скорость передвижения на 2.

Слаанеш: звериная часть персонажа необыкновенно гибка и грациозна, что предоставляет ему бонус +20 к проверкам, связанным с прыжками.

Тзинч: ноги персонажа превращаются в гибкие присоски, что даёт ему черту Коренастый.

Костяные клинки

Кости на предплечьях этого еретика удлиняются в виде перекрученных шпор, они болезненно вырываются из плоти над кистями. Этот персонаж получает черту Смертоносное Природное Оружие (Костяные клинки), оно имеет профиль: Урон 1d10 P; Проб. 0; Порченное.

Кхорн: клинки зазубрены словно пилы. Это оружие получает качество Разрывное.

Нургл: клинки истекают нечестивыми ядами. Это оружие получает качество Токсичное (1).

Слаанеш: клинки острые и закрученные будто когти. Это оружие получает качество Калечащее (2).

Тзинч: клинки раскалываются в ранах жертв и мгновенно отрастают снова. Это оружие получает качество Отмщающее (9).

Крылья

Губительные силы вняли мольбам еретика о помощи и наделили его парой могучих крыльев, на которых он сможет летать и обрушиваться на своих врагов с небес. Персонаж получает черту Летун (удвоенный бонус Ловкости)

Кхорн: крылья персонажа чёрны и подобны крылам летучей мыши.

Нургл: крылья персонажа напоминают таковые у огромной мухи.

Слаанеш: из спины персонажа растут крылья, тонкие как паутина.

Тзинч: крылья персонажа покрыты перьями, как у великих демонов Тзинча.

Межпространственное непостоянство

Связь еретика с материальным миром слабеет, а его сознание отныне отчасти пребывает в царстве Хаоса. Порой еретик пропадает совсем, странствуя в мире демонов и жестоких богов. Один раз за игровую встречу персонаж может по своей воле получить черту Бестелесный на количество последовательных раундов, равное своему бонусу Порчи.

Кхорн: сила ненависти персонажа такова, что он в силах разить врагов даже из-за грани реальности. Если персонаж пройдёт очень тяжёлую (-30) проверку Силы Воли, он сможет совершать атаки в ближнем бою даже будучи бестелесным.

Нургл: если персонаж пройдёт очень тяжёлую (-30) проверку Силы Воли, он получит черту Страх (1) (Беспокоящий) до тех пор, пока остаётся бестелесным (если у персонажа уже есть черта Страх, он увеличивает её показатель на +1 пока остаётся бестелесным).

Слаанеш: служители Слаанеш могут применять этот дар, чтобы проникать во сны и ночные кошмары своих врагов, нащёптывать им искусную ложь из-за грани сознания и околдовывать их потусторонне соблазнительным обликом. Если персонаж пройдёт очень тяжёлую (-30) проверку Силы Воли, все НИП улучшат своё Расположение к нему на +30, до тех пор, пока он остаётся бесплотным.

Тзинч: если персонаж пройдёт очень тяжёлую (-30) проверку Силы Воли, он сможет творить психосилы, будучи бесплотным.

Механоид

Персонаж обращается в механизм - металл заменяет его кости, вместо мышц вырастают поршни, и в всем теле не остаётся ничего живого. Получившийся механоид это воплощенное богохульство для техножрецов Марса и объект обожания Тёмных Механикус. Он работает, не подчиняясь физическим законам, а его внутреннее устройство противоречит всякой логике и разуму. Персонаж получает черту Машина (1).

Кхорн: мускулы персонажа теперь - бронзовые поршни пышущие жаром, что даёт ему черту Сверхъестественная Сила (+1).

Нургл: и без того крепкое тело персонажа усиливается металлическими рёбрами, что предоставляет ему черту Коренастый.

Слаанеш: мышцы персонажа заменяются невозможно точной сетью микроприводов, что даёт ему бонус +1 к броскам инициативы.

Тзинч: чувства персонажа обостряются благодаря сложной сети датчиков. Это предоставляет еретика бонус +10 к проверкам Бдительности.

Неестественные руки

Лишние руки - обычное дело среди всех, кто пытается превратить силу Хаоса в оружие. Они позволяют лучше сражаться и носить больше оружия. Некоторые знаменитые предатели удостаивались этого дара и превращались в многоруких и многоногих пауков-богов, способных носить целый арсенал или забираться на невероятные высоты. Персонаж получает черту Многорукий (бонус порчи, но не менее чем 3). Игрок может выбрать, что это за рука и есть ли на ней кисть, когти или иные придатки.

Кхорн: руки мускулисты и усеяны костяными шипами.

Нургл: из рук сочится некротическая слизь, а некоторые из них наделены слюнявыми пастями.

Слаанеш: руки ненормально гибкие и хваткие.

Тзинч: руки непредсказуемо дёргаются и извиваются.

Нечеловеческая воля

Еретик покорен желаниям и потребностям, свойственным не материальному миру, но самому Варпу. Его поступки направляет воля Эмпирея, и простым смертным они кажутся просто бессмысленными. Отныне персонаж полностью невосприимчив к воздействию Страх. Если персонаж проваливает любую проверку умения на четыре или более степеней, он должен немедленно сделать бросок по **таблице Шока** и принять результат.

Кхорн: если персонаж предпринимает проверку умения, принадлежащего Кхорну, он может прибавить или отнять от выпавшего результата число, равное своему бонусу Порчи.

Нургл: если персонаж предпринимает проверку умения, принадлежащего Нурглу, он может прибавить или отнять от выпавшего результата число, равное своему бонусу Порчи.

Слаанеш: если персонаж предпринимает проверку умения, принадлежащего Слаанеш, он может прибавить или отнять от выпавшего результата число, равное своему бонусу Порчи.

Тзинч: если персонаж предпринимает проверку умения, принадлежащего Тзинчу, он может прибавить или отнять от выпавшего результата число, равное своему бонусу Порчи.

Нечестивая кровь

Отныне по сосудам еретика струится не кровь, но нечто другое, в зависимости от самого персонажа и его покровителя. Природа такой мутации не слишком важна, персонаж может вообще не знать о таком изменении в себе, пока не будет ранен. Но когда это происходит, из его ран хлещет жидкий Варп - а он само по себе оружие. Когда персонаж будет ранен или получит урон, что вызывает Кровотечение, один случайно выбранный персонаж, находящийся в радиусе одного метра немедленно получает 1d10 единиц ударного урона, если не пройдёт сложную (-10) проверку Ловкости.

Кхорн: по жилам персонажа течёт лава. Описанный выше урон получает качество Зажигательное.

Нургл: из ран персонажа выползают голодные черви. Описанный выше урон получает качество Токсичное (1).

Слаанеш: новая кровь персонажа страшно едкая. Описанный выше урон получает качество Коррозийное.

Тзинч: получив рану, тело персонажа извергает волну энергии Варпа. Проверка Ловкости, предпринятая для уклонения, становится тяжёлой (-20).

Нечестивый голод

Обычная пища больше не насыщает еретика, а рассыпается пеплом у него на языке. Отныне чтобы утолить голод и жажду, он вынужден черпать силы из бездонных источников Варпа. Что, несомненно, очень рискованно. Персонаж больше не нуждается в еде или питье. Он может подолгу жить без пищи, не слабея и не умирая с голоду. Однако раз в месяц он должен предпринимать серьёзную (+0) проверку Выносливости. В случае провала он получает 1d5+1 очков Презрения.

Кхорн: последователи Кхорна могут утолять нечестивый голод, убивая врагов Кровавого бога. Каждый убитый в течение месяца враг предоставляет персонажу бонус +5 к этой проверке Выносливости.

Слаанеш: прислужники Тёмного принца могут удовлетворять жажду множеством святотатств и излишеств. За каждое подобное деяние персонаж получает бонус +10 к этой проверке Выносливости.

Нургл: персонаж способен утолять голод, одаривая смертных плодами трудов Нургла. За каждую жертву, заражённую болезнью или убитую оружием с особенностью Токсичное, персонаж получает бонус +5 к этой проверке Выносливости.

Тзинч: для последователей Великого интригана ложь и обман вкуснее самого изысканного вина. За каждый обман, совершенный ради достижения своих целей, персонаж получает бонус +10 к этой проверке Выносливости.

Одичание

Хотя еретик не мутирует в зверя, его внешность и поведение отныне сильно напоминают животные. Он все ещё способен мыслить, но его новые повадки делают это занятие очень непростым. Навсегда уменьшите Интеллект и Силу Воли персонажа на 1d10+5, но повысьте Силу на 1d5+5. Кроме того, сделайте бросок по **таблице 2-4**, чтобы определить, повадки и внешние черты (мех, чешуя, раздвоенный язык...) какого животного персонаж перенял.

Око Хаоса

Если глаза это окна души, что из этих окон на мир взирает уже далеко не обычный смертный. В глазах еретика виден жуткий, иссушающий душу свет Эмпирея, и встретиться взглядом с ним - значит взглянуть в сам Варп. Персонаж получает умение Психонаука (или улучшает его на +10, если уже владеет им) **Кхорн:** в глазах персонажа полыхает ярость самого Кровавого бога. Персонаж получает умение Запугивание (или улучшает его на +10, если уже владеет им).

Нургл: Дедушка обещает избавление от мук и страданий. Персонаж получает умение Обаяние (или улучшает его на +10, если уже владеет им).

Слаанеш: взор персонажа проникает в самую душу своей жертвы и раскрывает все её уловки и обманы. Персонаж получает умение Допрос (или улучшает его на +10, если уже владеет им).

Тзинч: взгляд персонажа сверкает многоцветьем, подобно глазам самого Повелителя лжи. Персонаж получает умение Обман (или улучшает его на +10, если уже владеет им).

Омертвление нервов

У еретика угасает чувство осязания - он не ощутит ни поцелуя, ни прикосновения клинка. Физические ощущения персонажа настолько притупляются, что он почти перестаёт испытывать боль. Персонаж больше не получает штрафы, будучи усталым. Также все проверки Бдительности, основанные на осязании, считаются на один уровень сложнее.

Кхорн: всякий раз, когда персонаж получает Критический урон (после вычета очков брони и бонуса Выносливости), уменьшите его количество на величину бонуса Порчи персонажа (до минимума в 1).

Нургл: персонаж становится ещё более стойким, чем прежде. При определении Усталости он считает свой бонус Выносливости в два раза большим.

Слаанеш: персонаж может перебрасывать любые проваленные попытки сопротивляться воздействию телесных пыток или физического соблазна.

Тзинч: тогда как физические чувства персонажа притупляются, сверхъестественные лишь обостряются. Он получает бонус +20 ко всем проверкам Психонауки.

Потеря конечности

Неведомые силы Варпа отнимают у еретика руку или ногу, оставляя лишь зарубцевавшуюся культю. Большинство еретиков ощущают утраченную конечность так, будто она все ещё на месте, тогда как другие говорят, будто чувствуют, как их рука или нога медленно разлагается где-то в безднах Эмпирея. Персонаж теряет одну случайно определяемую конечность.

Прикосновение Варпа

Для каждого, кто стремится к величию, следуя путями Хаоса, почти не имеет значения то, что смертные называют безумием, они уже видели и делали то, что подкосило бы хрупкий рассудок любого из ручных шавок Императора. Впрочем, на пути к величию некоторые становятся настолько непостоянными, так странно ведут себя и преследуют настолько непостижимые цели, что даже другим еретикам кажутся почти сумасшедшими. Персонаж должен сделать бросок по **таблице Расстройств** (см. стр. 56) в соответствии с тем, кому он предан. Если персонаж - неприсоединившийся, таблицу выбирает МИ.

Приметное уродство

Прикосновение Имматериума изменяет еретика, награждая приметной и узнаваемой мутацией. Игроку и МИ следует совместно подумать над тем, как именно изменилась внешность персонажа - быть может, у него появились цветные пятна на коже, фиолетовые волосы, чёрные вены, видимые через кожу или нечто ещё более нечестивое. Игромеханически такая мутация накладывает штраф -20 на любые проверки, сделанные в попытке выдать себя за кого-то другого или скрыть свою внешность.

Псевдоапофеоз

Псевдоапофеоз многие считают как благословением, так и проклятием. Дар изменяет и ломает тело еретика до тех пор, пока оно не будет походить на одного из мириад младших демонов Варпа, таких как жуткие духи, скорбные страдальцы или свирепые потрошители людей. Сама суть персонажа меняется и сливается с Эмпиреем. Его восприятие материальной вселенной притупляется, а ощущение потустороннего мира возрастает тысячекратно. Персонаж получает черты Демонический (бонус Порчи), Страх (4) (Ужасающий) и Варп-нестабильность.

Если персонажа когда-либо изгонят в Варп, МИ должен будет определить, сколько продлится это изгнание и при каких условиях псевдодемон сможет вернуться. Если еретик не предан никому из Тёмных богов, он становится похож на нечестивое звероподобное чудище.

Кхорн: персонаж обретает внешнее и внутреннее сходство с кровопускателем. Он получает черты Напор Берсерка и Кровь для Бога Крови.

Нургл: персонаж изменяется, становясь похожим на чумоносца. Он получает черту Тошнотворный.

Слаанеш: тело и душа персонажа меняются, обращая его в подобие демонетки. Он получает черту Усыпляющий Аромат.

Тзинч: облик персонажа искажается, превращая его в подобие ужаса Тзинча. Персонаж получает черту Благословение Тзинча.

Регенерация Варпа

Эмпирей бурлит внутри плоти этого еретика, сшивая его тело вместе каждый раз, независимо от его желания. Это делает проверки Медицины, направленные на хирургическое вмешательство в тело персонажа на один уровень сложнее. Каждый раз, когда этот персонаж получает урон, он делает Серьезную (+0) проверку Выносливости. Если он прошел, то получает черту Регенерация (бонус Порчи) на 1 раунд.

Кхорн: персонаж получает бонус +20 к этому броску Выносливости, если находится в состоянии ярости.

Нургл: персонажу необязательно получать урон чтобы активировать этот дар, но злоупотребление исцелением может и разозлить Дедушку.

Слаанеш: количество раундов на которое персонаж получает черту Регенерация равно бонусу Тёмной Славы персонажа.

Тзинч: персонаж может заменить проверку Выносливости на Серьезную (+0) проверку Силы Воли.

Рука-убийца

Одна из конечностей еретика срастается с оружием. Тем, что у него уже есть, или новым, полученным вместе с этим даром. Конечность превращается в смесь металла и плоти, механизмов и мышц, пронизанных переплетёнными воедино кровеносными сосудами и энергетическими кабелями. Персонажу больше не нужно жать на спуск такого оружия - он может управлять им мысленно. Метаболизм персонажа перестраивается, делая его одним целым с оружием и позволяя тому черпать энергию или боеприпасы прямо из тела хозяина. Игрок должен выбрать одно оружие своего персонажа, оно срастается с одной из его конечностей по выбору игрока, заменяя её от локтя (или иного сустава) и таким образом, лишая еретика кисти. Оружие может быть любого типа. Оно больше не требует никакого ухода или перезарядки. Если персонаж предан кому-то из богов, его оружие получает дополнительную особенность, если ещё не имело таковой:

Кхорн: оружие получает свойство Разрывное.

Нургл: оружие получает свойство Токсичное (1).

Слаанеш: оружие получает свойство Калечащее (1d5).

Тзинч: оружие получает свойство Коррозийное.

Сила Варпа

Мускулы персонажа наливаются силой чистого Хаоса, его мышцы и кости разрастаются, и его форма становится чрезмерно крепкой и мускулистой. Характеристики Выносливости и Силы этого персонажа навсегда увеличиваются на d5+5, он также получает черту Размер (Большой), если ещё не имел таковой.

Кхорн: могущество Кровавого бога наполняет тело еретика - Сила этого персонажа дополнительно увеличивается на 5.

Нургл: Дедушка дарует своему последователю болезненную живучесть - Выносливость этого персонажа дополнительно увеличивается на 5.

Слаанеш: Темный принц одаривает грациозного слугу - персонаж не получает черту Размер (Большой), но вместо этого увеличивает свою скорость передвижения на 1.

Тзинч: это в плане Архитектора судеб - персонаж не получает черту Размер (Большой), но вместо этого может перебрасывать любые броски d5 во время разрешения этого дара.

Сросшиеся ноги

Ноги персонажа ссыхаются, в то время как его позвоночник удлиняется в змеиный хвост, который поддерживает его тело. Он получает черты Ползучий и Природное Оружие (Хвост).

Кхорн: персонаж бросается в атаку словно хищная рептилия, он получает черту Жестокий Натиск (2) или увеличивает её на 2 если уже обладает ей.

Нургл: персонаж оставляет следы отвратительной слизи везде, где ползает. Любой персонаж не присягнувший дедушке, который ходит по столь оскверненному месту, должен пройти Серьезную (+0) проверку Выносливости или пострадать от 1d10 ударного урона игнорирующего броню от болезней на пути гниения.

Слаанеш: змеиное тело персонажа гибко и грациозно, он не страдает из-за снижения скорости от черты Ползучий.

Тзинч: персонаж парит над землей словно змей эмпирей, он получает черту Парящий (половина бонуса Ловкости).

Странная зависимость

Прикосновение к Хаосу изменило и извратило химические реакции в мозгу персонажа, вызвав у него непреодолимую зависимость от определённого вещества. Варп настолько изменчив и капризен, что зависимость может развиваться как от того, что персонаж только что ел, так и от субстанции, о которой он ни разу не слышал. МИ выбирает, от какого вещества у персонажа развилась зависимость (чем страннее, тем лучше). Странная зависимость работает точно также, как зависимость от употребления наркотиков, за тем исключением, что от нее нельзя избавиться.



Странная походка

Странную походку могут вызвать много причин, от небольшого искажения пропорций тела до явного расстройства рассудка. Так или иначе, персонаж обретает ненормальную манеру ходить. Быть может, он будто скользит над землей, быть может, ходит боком, как краб или всегда чётко печатает строевой шаг. Скорость персонажа снижена вдвое.

Станный голос

Течения Хаоса, пронизывающие всё тело персонажа, исказили и извратили его голосовые связки. Немногие счастливчики обнаруживают, что от этого их голоса стали глубже и звучнее, тогда как менее удачливые начинают пищать как взволнованные гроты или вообще теряют способность говорить членораздельно. Впрочем, куда вероятнее, что голос будет всё время изменяться в зависимости от обстоятельств. В начале каждой игровой сессии бросайте 1d10. Если выпало 5 или ниже, персонаж получает бонус +10 к проверкам Запугивания и штраф -10 к проверкам Очарования. Если выпало 6 или больше, он ухудшает Отношение всех встреченных НИП на -20 пока действует эффект.

Тёмная душа

Персонаж источает мощь Варпа, а его благословленная Тёмными богами душа испускает зловещее сияние. Само присутствие еретика, в чьих глазах искрятся энергии Эмпирея, пробирает до костей. Персонаж получает черту Страх (1) (Беспокоящий) или, если он уже обладает чертой Страх, получает +1 к её показателю (до максимума в Страх (4) (Ужасающий))

Кхорн: враги, столкнувшиеся с этим еретиком в бою, узнают в нём чемпиона Повелителя битв и трепещут в ужасе. В отношении вражеских воинов (имперских гвардейцев, солдат СПО, космодесантников), показатель Страх персонажа увеличивается на +1.

Нургл: персонаж внушает глубокий ужас всем, кто чувствует себя одиноким и покинутым. В отношении отступников, потерянных колонистов и всех, кто живет вне границ Империи, показатель Страх персонажа увеличивается на +1.

Слаанеш персонаж вселяет особенно сильный ужас в тех, кто поклоняется Лжеимператору Человечества, ибо они знают, что нет создания более богохульного, нежели этот еретик. В отношении сестёр Адепта Сороритас, инквизиторов и членов Экклезиархии, показатель Страх персонажа увеличивается на +1.

Тзинч: в присутствии этого персонажа вражеские псайкеры чувствуют себя особенно тревожно, прекрасно понимая, что перед ними слуга Архитектора Судеб. В отношении врагов, обладающих психосилами, показатель Страх персонажа увеличивается на +1.

Угасшее чувство

Чистая сила Хаоса выжгла персонажу нервные окончания или иссушила мозг, отучив его понимать, что говорят органы чувств. Отныне персонаж лишается одного из чувств - зрения, слуха, обоняния или осязания, и получает за это все обычные штрафы. Впрочем, его тело отчасти сглаживает этот недостаток,

он получает талант Обострённые Чувства (одно случайное). По решению МИ, персонаж может частично восстановить зрение или слух аугметикой, но даже в таком случае он будет получать штраф -10 на проверки Бдительности, связанные с угасшим чувством.

Хаос внутри меня

Варп насколько переполняет тело еретика, что его потоки сочатся и струятся из глаз, носа, рта и даже про ступают на коже. Приверженцы Тёмных богов улучшают своё Отношение к персонажу на +10. В отношении всех остальных, например, ксеносов или жителей ненавистного Империиума, персонаж получает +10 к проверкам Запугивания.

Кхорн: тело персонажа источает жар адских кузниц Кхорна, и сам воздух вокруг него дрожит и искажается. Будучи вовлечены в ближний бой с этим персонажем, все персонажи без черты Демон получают штраф -10 к Ближнему Бою.

Слаанеш: тело персонажа источает усыпляющий мускусный запах, что отвлекает и сбивает с толку врагов. Все персонажи без черты Демон в радиусе десяти метров получают штраф -10 к Силе Воли.

Нургл: вокруг персонажа постоянно кружит облако заразных мух. Все персонажи без черты Демон в радиусе десяти метров получают штраф -10 к Ловкости.

Тзинч: тело персонажа окутывают потрескивающие и ярящиеся разряды эфирных энергий, обжигающие всё, к чему он прикоснётся. Персонаж получает +2 к урону в ближнем бою.

Хвост

Силы Варпа наградили персонажа впечатляющим хвостом. Это не только знак статуса, но и могучее оружие. Персонаж получает возможность атаковать хвостом словно дополнительной рукой. Это считается безоружной атакой.

Кхорн: хвост персонажа подобен скорпионьему и обладает качеством Токсичное (1).

Нургл: хвост персонажа формой напоминает брюшко гигантской мухи, увенчанное жалом, с которого сочатся омерзительные выделения. Его воздействие понижает инициативу всех врагов в пределах 10 метров на 2.

Слаанеш: хвост персонажа похож на извивающееся, вёрткое щупальце, а атаки им получают бонус +20 к Ближнему Бою.

Тзинч: этим ловким и гибким хвостом можно держать оружие так же как в руке и сражаться им.

Частица демона

Этот дар наделяет персонажа органом или придатком, что обычно встретишь только у демона. Смертные видят в нём верный знак благоволения потусторонних господ, и трепещут перед удостоенными такого дара. Персонаж обретает черту, присущую демону. Это могут быть неестественные глаза, в которых полыхает демоническое пламя, длинные цепкие когти вместо рук, раздвоенные копыта или другие, ещё более нечестивые изменения. Еретик может выбрать одну из следующих черт или талантов: Природное оружие, Обострённые Чувства (одно любое) или Сверхъестественная Характеристика (+1)

(Любая). Вместе с МИ игрок должен решить, какой орган даёт ему эту особенность - глаза кровопускателя, нос гончей Кхорна или нечто ещё более странное.

Кхорн: у персонажа отрастают рога, напоминающие те, что венчают головы кровопускателей. Он получает черту Жестокий Натиск (2).

Слаанеш: одна из рук персонажа (определяемая случайно) превращается в остротруую клешню, как у демонетки. Персонаж получает черту природное оружие (Клешня), оно имеет профиль: Урон 1d10 У; Проб 2; Бритвенно-острое, Примитивное (8). Однако этой рукой уже нельзя держать и использовать предметы.

Нургл: брюхо персонажа раздувается от зловонных трупных газов и через разрывы в плоти видны его потроха. Персонаж получает черту Регенерация (1).

Тзинч: у персонажа вырастает лишняя рука, увенчанная когтями, как у ужасов Тзинча. Персонаж получает черту Многорукий (3) или увеличивает её на +1 если уже обладает таковой. Новая рука может втягиваться в тело персонажа и пропадать или вырастать заново по желанию хозяина (требует полного действия).

Щупальце

Одна из конечностей персонажа иссыхает и преобразуется в бескостное щупальце или целый клубок таковых, растущих оттуда, где раньше была рука или нога. Случайным образом выберите конечность персонажа. Если это рука, персонаж больше не может полноценно держать ей оружие. Если это нога, его скорость передвижения снижается на 1. Впрочем, щупальце предоставляет бонус +10 к проверкам захвата и может проникать в узкие пространства, вроде вентканалов.

Замена даров и недугов

Вполне возможно и даже очень вероятно, что персонаж получит мутацию, которая совсем не понравится игроку. С одной стороны, такова цена пути к величию. С другой, некоторые сочетания мутаций могут оказаться очень неудобными, а иные - и вовсе идти вразрез с образом персонажа и намерениями игрока. МИ должен следить, чтобы игра доставляла удовольствие и захватывала и учитывать фактор «нежелательных» мутаций в ходе кампании. Итак, что же делать, если персонаж получил мутацию, которая откровенно не по душе игроку? Есть несколько путей: Во-первых, еретик может взмолиться Губительным силам, прося избавить его от ниспосланного проклятия. Его просьба может быть обставлена в виде обряда, возможно, придётся пожертвовать чем-то дорогим или совершить что-то во имя Тёмных богов. Уместна будет проверка Тёмной Славы. Само собой, провал этой проверки может принести дополнительные очки Порчи. Такова будет кара за самоуверенность и неблагодарность. Второй способ это позволить новым дарам, что будут получать персонажи, заменять обретенные ранее. Таким образом, получивший нежеланную мутацию еретик сможет утешиться тем, что в будущем он сможет преодолеть её и станет стремиться к этому. Когда перед персонажами стоят долгосрочные цели и погоня за ними влияет на сюжет всей кампании, игры получаются очень увлекательными и затягивающими.

Милости Тёмных богов

Персонажи, преданные одному из Тёмных богов Хаоса могут вместо броска по **таблице Даров** получить **Милость** от своего покровителя. Сперва персонаж должен пройти серьёзную (+0) проверку Тёмной Славы. Успех знаменует то, что ему удалось привлечь внимание своего бога и получить от него милость, определяемую броском по соответствующей таблице. Провал вынуждает персонажа вместо этого сделать обычный бросок по **таблице «Дары богов»**.

Обратите внимание, что некоторые из милостей это метки богов Хаоса. Если персонаж уже получил метку, он должен перебрасывать этот результат. Персонаж может получить метку в качестве милости, даже если у него нет 50 очков Порчи, связанных с этим богом. Хватит и 10 (чтобы считаться преданным). Если персонаж когда-либо перестанет быть преданным этому богу, он потеряет его метку.



Милости Слаанеш

Чтобы привлечь мучительное внимание Тёмного принца Хаоса, его будущий чемпион должен подвергать своё тело и душу всяческим излишества и вечно искать большего. Ему придётся превратить себя в живое воплощение лихорадочного кощунства и нечестивого совершенства. Немногие смогут вынести это, но выживших ждёт невозможная острота ощущений.

Таблица 2-5: Милости Слаанеш

Бросок d100	Полученная милость
01-16	Демоническое имя
17-32	Демоническое оружие
33-48	Лик Слаанеш
49-64	Гермафродит
65-84	Метка Слаанеш
85-100	Тысяча и одно чувство

Демоническое имя

Еретик получает тайное имя, состоящее из непостижимых гласных и согласных, произносимых на свистяще-переливчатом языке служителей Слаанеш. Персонаж получает дополнительное очко Бесчестия, сверх тех, которые имеет обычно, оно может быть использовано, и также восстанавливается в начале каждой игровой встречи. Однако если это имя станет известно врагу, этот враг сможет использовать дополнительное очко Бесчестия (или очко Судьбы) в сражении с обладателем имени. Самые могущественные слуги Хаоса имеют множество имён, так что эту милость можно получить несколько раз.

Демоническое оружие

Еретик получил один из самых желанных даров, что может заслужить слуга Губительных сил - демоническое оружие, питаемое сущностью демона Хаоса. Персонаж может создать себе демоническое оружие, содержащее сущность демонетки. Создание происходит автоматически после выбора оружия, а Сила Связывания равна 10- бонус Тёмной Славы еретика.

Лик Слаанеш

Обличие Тёмного принца Хаоса одновременно совершенно чудовищно и до боли прекрасно - по крайней мере, на взгляд простых смертных. Не мужское и не женское, не человеческое и не чужацкое. Это лицо поработает душу и подавляет все остальные желания. По сравнению с ним любое другое - безжизненная маска. Черты, что обретает персонаж, лишь немного напоминают лик Тёмного принца, но все равно поработают каждого взглянувшего своим тёмным очарованием. Персонаж получает черту Страх (2) (Пугающий) или увеличивает уровень уже имеющегося Страх на +1 (но не более 4). Кроме того, персонаж получает талант Равный (Смертные последователи Слаанеш).

Гермафродит

Говорят, что Слаанеш - это и мужчина, и женщина, и ни то, ни другое. Взгляд простого смертного не в силах распознать истинную природу Тёмного принца, и любые термины послужат лишь бледной тенью чудовищной правды. Тело персонажа меняется в подражание своему покровителю. Например, у него может вырасти столь характерная для слуг Слаанеш единственная грудь или другие до жути привлекательные, но совершенно бесполое черты. Персонаж становится предметом обожания всех вокруг, как мужчин, так и женщин, а сам начинает ощущать себя чем-то бесформенным и бесполом. Персонаж получает черту Сверхъестественная Общительность (+2).

Метка Слаанеш

Еретик настолько беспокоен и непостоянен, а его душа в мрачных глубинах Моря душ сияет таким чёрным светом, что привлекает мимолётное внимание самого Тёмного принца Хаоса. Слаанеш прикасается к персонажу, даруя ему свою метку и требуя его душу навечно. Пережившего это будут терзать такие амбиции и желания, что целые миры станут трепетать, едва услышав его имя. Охваченному столь тёмными страстями еретика никакие ощущения не окажутся запретными. Персонаж получает талант Обострённые Чувства (Все) и черту Сверхъестественная Ловкость (+2). Кроме того, по решению МИ, метка может давать и другие преимущества и даже может быть требованием для исполнения определённых ритуалов или взаимодействия с определёнными сущностями Варпа.

Тысяча и одно чувство

Испытавшие прикосновение Тёмного принца бесконечно ищут все более сильных ощущений, и радости материальной вселенной для них блёкнут. Большинство оказываются пленниками собственных чувств, неспособными ощущать всё, что лежит за пределами возможностей смертного тела, в котором они родились. Персонаж же был одарён целым букетом иных чувств, даже самые простые из которых намного превосходят врождённые. Вооруженный множеством новых способов чувствовать, еретик вновь врывается во вселенную, намеренный сполна изведать каждое ощущение. Персонаж получает черту Сверхъестественное Восприятие (+2).



Милости Нургла

В отличие от своего брата Кровавого бога, Дедушка Нургл всегда рад ответить на мольбы слабых и жалких. Для Отца чумы их униженные причитания всё равно, что радостный хор, и он с удовольствием дарует вечную жизнь стоящим на пороге смерти.

Таблица 2-6: Милости Нургла

Бросок d100	Полученная милость
01-14	Необъятные телеса
15-28	Демоническое имя
29-42	Демоническое оружие
43-55	Лик Нургла
56-72	Метка Нургла
73-86	Гниль Нургла
87-100	Вместилище нурглингов

Необъятные телеса

Смех в том, что приняв этот дар, жертва навлекает на себя вечное проклятие и становится разносчиком прославленных болезней Нургла. Тело персонажа набухает и раздувается, отчего он становится похож на самого Дедушку Нургла. Внутренности еретика разбухают, кожа слезает, из открывшихся язв сочится гной, но обладатель столь чудовищного обличия обретает невероятную силу и живучесть. Персонаж получает +7 ран и черту Размер (Массивный), но больше не может бегать.

Предполагается, что мутации, полученные еретиком, проявляются в момент передышки в кампании. Некоторые являются во вспышке ослепляющего света, другие медленно развиваются несколько дней. Особенно уместно это будет, если между приключениями герои скрываются в некоем логове, где им ничто не угрожает, а торопиться некуда. Впрочем, порой еретик может заслужить очередной дар Хаоса в ходе игровой встречи, конец которой не предполагает передышки, таким образом, у героя не будет времени вознести нужные молитвы к Тёмным богам и попросить у них помощи. В таких случаях МИ стоит отложить возникновение мутации до более подходящего мига или обставить новый дар или милость как чудесный ответ Тёмных богов на мольбу, вознесенную прямо в ходе отчаянной битвы. МИ может решить, что дар вступает в силу немедленно или будет «расти» несколько часов или дней, в зависимости от конкретного дара и обстоятельств. Кроме того, развивающаяся мутация может временно сделать персонажа беспомощным - например, рука, постепенно обращающаяся в щупальце, будет бесполезна несколько дней.

Демоническое имя

Учётчикам Нургла ведомы, как названия каждой болезни, терзающей мир смертных, так и истинные имена слуг Дедушки. Персонажу нарекают такое имя, ставя его в один ряд с обитателями изобильных Садов Разложения. Персонаж получает дополнительное очко Бесчестия, сверх тех, которые имеет обычно, оно может быть использовано, и также восстанавливается в начале каждой игровой встречи. Однако если это имя станет известно врагу, этот враг сможет использовать дополнительное очко Бесчестия (или очко Судьбы) в сражении с обладателем имени. Самые могущественные слуги Хаоса имеют множество имён, так что эту милость можно получить несколько раз.

Демоническое оружие

Еретик получил один из самых желанных даров, что может заслужить слуга Губительных сил - демоническое оружие, питаемое сущностью демона Хаоса. Персонаж может создать себе демоническое оружие, содержащее сущность чумоносца. Создание происходит автоматически после выбора оружия, а Сила Связывания равна 10- бонус Тёмной Славы еретика.

Лик Нургла

Еретик благословлён, должно быть, самым отвратительным обликом на свете - он похож на самого Дедушку Нургла. Его плоть раздувается и лопается, открывая таящуюся внутри гниль и разложение. Лицо еретика это лицо залежалого трупа, чьи глаза сверкают весельем и тёмным великодушием, а в вечно ослабленной, полной гнилостной мокроты пасти прыгают и скачут крошечные нурглинги. Персонаж получает черту Страх (2) (Пугающий) или увеличивает уровень уже имеющегося Страх на +1 (но не более 4). Кроме того, персонаж получает талант Равный (Смертные последователи Нургла).

Метка Нургла

Еретик отмечен как служитель Дедушки Нургла и для него подготовлено место в вечной процессии, идущей по чумным садам. Персонаж получает черты Порождение Кошмара и Сверхъестественная Выносливость (+2). Кроме того, по решению МИ, метка может давать и другие преимущества и даже может быть требованием для исполнения определённых ритуалов или взаимодействия с определёнными сущностями Варпа.

Гниль Нургла

Еретик удостоился стать носителем Гнили Нургла, самой заразной и больше всего радующей Дедушку болезни. Персонаж может потратить Полудействие и сделать проверку Порчи. Если он преуспеет, каждый персонаж в [бонус Порчи] метрах (кроме тех, кто предан Отцу Чумы) должен противостоять встречной проверкой Выносливости. Каждая провалившая эту проверку цель моментально получает [бонус Порчи] режущего урона (игнорирующего броню) с качеством Токсичное (бонус Порчи), [бонус Порчи] урона Силе и [бонус Порчи] урона Выносливости. В дополнение, когда еретик творит психосилу «Гниль Нургла» её дистанция увеличивается вдвое.

Вместилище нурглингов

Под кожей еретика начинает расти нечто омерзительное, отчего она растягивается и пульсирует. Вскоре на теле еретика образуются нарывы, из которых вылупляются крошечные нурглинги. Эти малютки обитают в укромных уголках тела персонажа, находя тепло и пропитание в самых неожиданных местах. Они пылко преданы своему хозяину и будут сражаться со всей вязкостью, чтобы защитить свой дом. Один раз за бой, персонаж может извергнуть их своих внутренностей количество нурглингов, равное своему бонусу Порчи.

Милости Кхорна

Повелитель битв немногих удостаивает своего внимания, но те, кому удалось обратить на себя его взор, без сомнения, лучшие воины в галактике. Многие пользуются дарами Кхорна, чтобы обирать вокруг себя полчища кровожадных дикарей и покорять миры, системы и целые сектора. На самом деле, Медному богу нет дела до таких завоевателей, ибо настоящую силу нельзя получить в дар - ей нужно обладать самому.

Таблица 2-7: Милости Кхорна

Бросок d100	Полученная милость
01-12	Ошейник Кхорна
13-24	Демоническое имя
25-36	Демоническое оружие
37-48	Лик Кхорна
49-60	Аватар войны
61-72	Длань Кхорна
73-88	Метка Кхорна
89-100	Чистота агрессии

Ошейник Кхорна

Вокруг шеи еретика появляется медный ошейник, усеянный острыми шипами и знаками Кровавого бога. Новый обладатель никогда не сможет снять этот выкованный в оружейных Кхорна дар, но тот способен защитить своего носителя от колдовства. Персонаж получает таланты Отринуть Ведьмовство и Презрение Кровавого Бога, кроме того, атаки оружием с качеством Психосиловое против персонажа считаются не имеющими этого качества.

Демоническое имя

На краткий миг Кровавый бог обращает свой взор на смертного и признает его одним из своих слуг. Он дарует или раскрывает еретика его истинное имя -то, под которым его знают обитатели Царства Хаоса. Персонаж получает дополнительное очко Бесчестия, сверх тех, которые имеет обычно, оно может быть использовано, и также восстанавливается в начале каждой игровой встречи. Однако если это имя станет известно врагу, этот враг сможет использовать дополнительное очко Бесчестия (или очко Судьбы) в сражении с обладателем имени. Самые могущественные слуги Хаоса имеют множество имён, так что эту милость можно получить несколько раз.

Демоническое оружие

Еретик получил один из самых желанных даров, что может заслужить слуга Губительных сил - демоническое оружие, питаемое сущностью демона Хаоса. Персонаж может создать себе демоническое оружие, содержащее сущность кровопускателя. Создание происходит автоматически после выбора оружия, а Сила Связывания равна 10 – бонус Тёмной Славы еретика.

Лик Кхорна

Кровавый бог наделяет еретика частицей собственного облика, или такого его проявления, что смертные в силах воспринять. Это лицо - само воплощение жажды кровопролития; в глазах еретика сверкают отсветы костяных печей Кхорна, а из ноздрей струится чёрный дым каждого погребального костра, что когда-либо был возожжён. Персонаж получает особенность Страх (2) (Пугающий) или увеличивает уровень уже имеющегося Страх на +1 (но не более 4). Кроме того, персонаж получает талант Равный (Смертные последователи Кхорна).

Аватар войны

Кровавый бог ниспослал своему чемпиону понимание истинной сути вещей. Теперь еретика ведомо, что вся вселенная и есть инструмент к её разрушению. Персонаж считает любое используемое оружие, доспехи, снаряжение, боеприпасы, транспортные средства и прочие инструменты войны на один уровень Качества выше, чем есть на самом деле.



Длань Кхорна

Одна из рук персонажа вырастает вдвое или втрое, а ногти на ней обретают прочность железа. Это длань Кхорна - орудие, которым избранные последователи насаждают волю Кровавого бога. Персонаж получает черту Смертоносное Природное Оружие (Длань Кхорна). Длань Кхорна считается полноценным оружием и имеет профиль: Урон 2d10 У; Проб. 8; Порченное.

Метка Кхорна

Похожая на череп нечестивая руна Кхорна появляется на коже еретика, посвящая его душу Кровавому богу и отмечая его как одного из избранных Кхорна. Персонаж получает талант Сопротивляемость (Психосилы), черту Сверхъестественная Сила (+2). В дополнение, еретик с Меткой Кхорна может войти в состояние Неистовства за свободное действие. Кроме того, по решению МИ, метка может давать и другие преимущества и даже может быть требованием для исполнения определённых ритуалов или взаимодействия с определёнными сущностями Варпа.

Чистота агрессии

Еретик благословлён полным пониманием воли Кхорна - все чувства, кроме тех, что подталкивают к кровопролитию, отныне покинули его разум. Каждый встречный для него - враг, и это взаимно. Персонаж получает таланты Враг (Все и каждый) и Ненависть (Все и каждый).



Милости Тзинча

Чтобы заслужить благосклонное внимание Меняющего пути, смертный должен показать, что он способен постичь частицу невообразимых планов Тзинча, видеть истинную природу действительности и подчинять её своей воле. Принимая милости Тзинча, смертный получает такую силу и возможности, что лишь один разум из миллиардов, даже не миллионов! способен осознать их и остаться целым.

Таблица 2-8: Милости Тзинча

Бросок d100	Полученная милость
01-11	Смена путей
12-22	Демоническое имя
23-33	Демоническое оружие
34-44	Удивительное раздвоение
45-55	Лик Тзинча
56-66	Огненная рука
67-78	Метка Тзинча
79-89	Великий ум
90-100	Кузнец Варпа

Смена путей

Еретик открывается чистой, непостижимой воле Тзинча, и бог Перемен полностью меняет облик своего последователя на удобный ему. Персонаж теряет сознание на 1d10 часов. Очнувшись, он обнаруживает, что все дары, что он получал прежде, пропали и сменились на новые. Случайным образом определите замену каждому дару и милости. Старые дары заменяются новыми дарами, старые милости - новыми милостями. Если у персонажа нет никаких мутаций, перебрасывайте эту милость.

Демоническое оружие

Еретик получил один из самых желанных даров, что может заслужить слуга Губительных сил - демоническое оружие, питаемое сущностью демона Хаоса. Персонаж может создать себе демоническое оружие, содержащее сущность ужаса. Создание происходит автоматически после выбора оружия, а Сила Связывания равна 10– бонус Тёмной Славы еретика.

Демоническое имя

Еретик воззвал к Тзинчу, и тот признал его одним из своих слуг, раскрыв еретику имя, под которым его знают в Царстве Хаоса. Персонаж получает дополнительное очко Бесчестия, сверх тех, которые имеет обычно, оно может быть использовано, и также восстанавливается в начале каждой игровой встречи. Однако если это имя станет известно врагу, этот враг сможет использовать дополнительное очко Бесчестия (или очко Судьбы) в сражении с обладателем имени. Самые могущественные слуги Хаоса имеют множество имён, так что эту милость можно получить несколько раз.

Удивительное раздвоение

Еретик удостаивается по-настоящему диковинной милости, сполна отражающей всю непостижимость планов Тзинча. Когда еретик погибает, его тело плавится и растекается мерцающими ручейками для того, чтобы обратиться в двух голубых ужасов, младших демонов Тзинча. Если персонаж погибает, он мгновенно заменяется на двух розовых ужасов, которыми игрок может управлять до конца столкновения. Помните, что каждый из этих младших демонов, будучи убитым, разделяется на двух голубых ужасов. Персонаж всё так же может сжигать Тёмную Славу, чтобы выжить, тогда он воспрянет из останков этих демонов в начале следующей игровой сессии.

Лик Тзинча

Отныне еретик ликом схож с самим богом Перемен. Черты его лица постоянно меняются, то и дело обретая непостижимое сходство с образом Тзинча, а глаза, нос и рот жутковато блуждают с места на место. Персонаж получает черту Страх (2) (Пугающий) или увеличивает уровень уже имеющегося Страх на +1 (но не более 4). Кроме того, персонаж получает талант Равный (Смертные последователи Тзинча).

Огненная рука

Одна из рук еретика заменяется на руку огневика Тзинча, и отныне способна испускать поток мутагенного пламени из своей культи. Одна случайно выбранная рука заменяется рукой огневика Тзинча - кривой конечностью с кистью, что может превращаться в широко распахнутую и ошетилившуюся зубами пасть, способную изрыгать пламя. Персонаж всегда считается имеющим при себе стрелковое оружие имеющее следующий профиль:

Огненная Рука			Пистол.
Даль. 10 м	Скор. О/-/-	Урон 1d10+2*6И (Э)	Проб. 0
Особенности: Распыляющее, Порченное, Варп-оружие			

Персонаж считается имеющим талант обращения с этим оружием.

Великий ум

Воля Тзинча наделила еретика могучим разумом, способным осознать часть великого плана бога Перемен и помочь ему мыслями и деяниями. Персонаж получает черту Сверхъестественный Интеллект (+2).

Метка Тзинча

Тзинч открыл еретику малую толику своего великого плана на вселенную, достаточную, чтобы сделать своего слугу сильнее, но не обратить его душу в пепел. Персонаж навсегда отмечен таинственной руной Тзинча, выжженной у него на коже, а его душа обещана богу Перемен. Персонаж получает черту Сверхъестественная Сила воли (+1) и талант Пси-рейтинг (+1). Также он получает черту Псайкер и склонность Псайкер, если ещё не имел таковых. Отныне он считается связанным псайкером, которому покровительствует Тзинч. Кроме того, по решению МИ, метка может давать и другие преимущества и даже может быть требованием для исполнения определённых ритуалов или взаимодействия с определёнными сущностями Варпа.

Кузнец Варпа

Еретик был одарён способностью управлять потоками Варпа так, как если бы сам был рождён в его непознаваемых недрах, а не в царстве смертных. Персонаж получает талант Пси-рейтинг (+2), черту Псайкер и склонность Псайкер, если ещё не имел таковых. Отныне он считается связанным псайкером, которому покровительствует Тзинч.



Глава 3: Тёмная Слава

Тёмная Слава это десятая характеристика в **Black Crusade**, которой наделены не все персонажи. В целом, она следует обычным правилам характеристик, но тем не менее, у Тёмной Славы есть собственные правила, что отличают её от всех остальных. В **Black Crusade** Тёмная Слава служит игромеханическим отражением репутации персонажа и его положения в кругу союзников, мерой известности среди врагов и полезности тёмным и ужасным силам Варпа. Также она показывает силу личности персонажа и его грозную славу. Это мера не только репутации, но и могущества. Она позволяет еретикам совершать поразительные деяния, справляться с непосильными задачами и обманывать саму смерть. Но Тёмная Слава может не только расти, но и теряться. Гибель, бесчестие, поражения - всё это снижает показатель Тёмной Славы, низвергает еретика в бесславие и безвестность, обращая его в ещё одну проклятую душу в галактике позорных неудач. Такая участь нередко бывает хуже смерти и губительнее болтерного снаряда в голову. Тёмная Слава связана с Порчей - эти две характеристики дополняют друг друга.

Получение Тёмной Славы

Есть несколько путей заслужить Тёмную Славу; её накопление - одна из главных целей для любого персонажа **Black Crusade**. Сильный и умелый еретик будет обладать более высоким показателем, чем новичок. Все персонажи игровой системы начинают с 19+2d5 единицами Тёмной Славы. Увеличить эту характеристику можно описанными ниже способами.

Покупка улучшений. Первый способ повышения Тёмной Славы типичен для характеристик. Еретики могут тратить очки Опыта на покупку улучшений Тёмной Славы. В этом отношении Тёмная Слава следует обычным правилам на улучшение характеристик, но имеет два отличия. Во-первых, каждое улучшение Тёмной Славы на +5 стоит 500 очков Опыта, что делает её дорогой характеристикой. Во-вторых, персонаж может приобретать улучшение Тёмной Славы неограниченное количество раз, до тех пор пока Тёмная Слава персонажа меньше 40. Это отражает то, как еретик зарабатывает Тёмную Славу своими деяниями, буквально употребляя опыт на то, чтобы прославиться. Это самый простой, но и самый дорогой способ заработать славу.

Получение в награду. Второй способ повысить Тёмную Славу это получить её в награду. Когда еретик совершает что-то прославляющее его или его патрона, такие поступки могут принести Тёмную Славу. Тёмная Слава - частая награда за успешное свершение Сговоров и Тёмных деяний (подробнее о Сговорах написано ниже в этой главе). Этот способ привлекает тем, что не требует затрат опыта. С другой стороны, так получать Тёмную Славу сложнее, а поражение обернётся серьёзными проблемами.

Преимущества Тёмной Славы

Вместо очков Судьбы, еретики наделены очками Бесчестия, которые действуют очень похоже. Персонажи могут тратить их в ходе игры на особые способности. Разница между очками Судьбы и очками Бесчестия заключается в том, что это не постоянный порог, который лишь изредка изменяется. Каждый еретик обладает количеством очков Бесчестия, равным своему бонусу Тёмной Славы, которая, как мы уже знаем, склонна расти или уменьшаться в зависимости от успехов еретика. В ходе игры еретик может тратить эти очки на дополнительные способности. Потраченные таким образом очки восстанавливаются в начале новой игровой встречи.

Особые способности

Первое преимущество Тёмной Славы - это особенные способности, что она даёт еретикам. Такие умения позволяют справляться с неудачами и обращать поражения в победы. Еретик с высокой Тёмной Славой сможет делать это чаще - быть может, это случается, потому что силы Хаоса благоволят слугам, что прославились злодеяниями, а быть может просто потому что тот, кто уже сумел прославиться, очевидно, более умел и искусен чем обычный человек. **Таблица 3-1 «Способности, даваемые Тёмной Славой»** описывает все особые способности, что даёт Тёмная Слава. Обратите внимание, что доступ к более могущественным способностям зависит от количества очков Порчи, что набрал еретик. Имея 0-20 очков Порчи, хаосит обладает относительно слабыми (но всё равно полезными) умениями, тогда как при 21-60 и 60-100 очках его арсенал серьёзно увеличивается. Поэтому еретик, что намерен широко использовать способности, даруемые Тёмной Славой, должен повышать и общее количество очков Порчи, позволяя энергиям Варпа проникать в его тело и менять его. Стоит отметить, что некоторые способности усиливаются с ростом Порчи, но еретик всегда может использовать свои способности на более слабом уровне, чем уже обладает. Наконец, у еретиков, преданных кому-то из Тёмных богов, особые способности изменяются, чтобы лучше отразить покровительство избранного ими бога. **Таблица 3-2 «Тёмная Слава и Тёмные боги»** описывает эти изменения. В каждом случае одна из способностей усиливается, а другая ослабляется или вовсе теряется. Неприсоединившиеся же используют способности Тёмной Славы так, как они описаны в **таблице 3-1**, не получая никаких специальных бонусов или штрафов. Если не указано обратного (как в случае со способностями, связанными с проверками характеристик), еретик может использовать эти способности в любой миг своего хода. Как указано выше, за одну игровую встречу, каждый еретик может применить особые способности количество раз, не превышающее его бонус Тёмной Славы.



Таблица 3-1: Преимущества даваемые Тёмной Славой

Очки Порчи	Способности
0-20	• Еретик немедленно сбрасывает все набранные уровни Усталости. • Еретик немедленно восстанавливает 1d5 ран и весь Критический урон (но эффекты Критического урона и критических попаданий сохраняются). • Еретик может получить бонус +10 на одну проверку (до броска).
21-60	• Еретик немедленно восстанавливает 1d5+1 ран и весь Критический урон (но эффекты Критического урона и критических попаданий сохраняются). • Еретик может перебросить одну проваленную проверку характеристики (с теми же бонусами и штрафами). Результат второго броска окончателен. • Еретик может добавить одну степень успеха к успешной проверке.
61-100	• Еретик немедленно восстанавливает 1d10 ран и весь Критический урон (но эффекты Критического урона и критических попаданий сохраняются). • Еретик считается выбросившим 10 в броске Инициативы. • Еретик немедленно сбрасывает Оглушение.

Таблица 3-2: Тёмная Слава и Тёмные боги

Бог Хаоса	Преимущество	Недостаток
Кхорн	Уровень 2: еретик может потратить одно очко Бесчестия, чтобы мгновенно пройти проверку Ближнего Боя или Дальнего Боя с одной степенью успеха. Очко нужно потратить до броска.	Когда еретик тратит очко Бесчестия на восстановление ран, он восстанавливает на две раны меньше, чем обычно (до минимума в 1).
Нургл	Все уровни: когда еретик тратит очко Бесчестия на восстановление ран, считается, что он выбросил наибольшее возможное число.	Еретик не может тратить очки Бесчестия на переброс проваленных проверок характеристик.
Слаанеш	Уровень 2: получив критическое попадание, еретик может немедленно потратить одно очко Бесчестия, чтобы проигнорировать любой эффект, вызванный этим попаданием (кроме потери конечностей или придатков, смерти и оглушения)	Еретик не может тратить очки Бесчестия, чтобы сбросить оглушение.
Тзинч	Уровень 2: еретик может потратить очко Бесчестия, чтобы добавить 1d5 степеней успеха к успешной проверке.	Еретик не может тратить очки Бесчестия на то, чтобы получить бонус +10 к проверкам характеристик.

Получение предметов

Второе применение Тёмной Славы - это получение предметов. В отличие от Империи Человечества, царство Хаоса и миры за пределами Империи не могут похвастаться здоровой экономикой, крепкой структурой общества или единой валютой. Персонаж не может просто купить нужные вещи на рынке или в магазине. Если среди награбленной добычи нужной вещи не найдётся, еретик может потребовать или выменять её у других изгоев, как следует надавив на них, подкупив, оказав ответную услугу или просто запугав. Такие взаимоотношения в **Black Crusade** моделируются через проверки Тёмной Славы (как и любая другая характеристика, Тёмная Слава позволяет предпринимать проверки).

Успешные проверки приносят персонажу всё необходимое. Процесс проходит в два этапа. Сперва еретик решает, что он хочет получить, а МИ решает, возможно ли это. Очевидно, что немалую роль играет текущее местоположение персонажей. На феодальном мире вряд ли найдутся лазганы, не говоря уже о плазмаганах, а осквернённая кузница магоса Тёмных Механикум легко снабдит еретиков таким оружием. Второй шаг - сама проверка. Показатель Тёмной Славы для неё модифицируется редкостью нужного предмета, его качеством и количеством. Модификаторы этого броска описаны в **таблице 3-3: «Модификаторы на проверки Приобретения и Ремонта»**.

Таблица 3-3: Модификаторы на проверки Приобретения и Ремонта

Доступность	Модификатор
Повсеместно (ПВ)	Автоматически
Распространено (РП)	+50
Изобильно (ИЗ)	+30
Обычно (ОБ)	+20
Средне (СР)	+10
Дефицит (ДЕ)	+0
Редко (РД)	-10
Очень Редко (ОР)	-20
Чрезвычайно Редко (ЧР)	-30
Почти Уникально (ПУ)	-50
Уникально (УН)	-60 /на усмотрение МИ

Количество	Модификатор	Пример
Один	+10	1 предмет
Несколько	+0	2-4 предмета
Много	-10	5-10 предметов
Очень много	-20	11-100 предметов
Сотни	-40	101-1000 предметов
Тысячи	-60	1001+ предметов

Качество	Модификатор	Пример
Низкое	+10	Дикарский
Обычное	+0	Стандартный
Хорошее	-15	Работы еретеха
Лучшее	-30	Работы магоса Тёмных Механикум

Манипуляции

Еретики могут прямо или косвенно диктовать свою волю другим людям. Это может пригодиться при борьбе за власть в глубинах Вопящего вихря или порабощении ульевого культа. В таких случаях МИ может потребовать Встречной проверки Тёмной Славы. Для того чтобы вынудить кого-то поступить по своему, еретик предпринимает встречную проверку своей Тёмной Славы против Тёмной Славы человека или организации, которой он пытается навязать свою волю. И персонаж, и его противник бросают проверки против своих показателей Тёмной Славы. Если величина Тёмной Славы противника нигде не указана, МИ может определить её сам, с оглядкой на таблицу 3-4. Если в проверке побеждает еретик, он навязывает свою волю противнику или вынуждает его подчиняться своим приказам в одной конкретной области. Проваливший проверку противник отнюдь не превращается в прислужника, покорного каждому капризу господина, и еретик, что поведёт себя неразумно, может нажить непримиримого врага.

Получение услуг

Порой еретику могут потребоваться услуги кого-то постороннего. Это может быть кто угодно - от демона фамильяра до банды космодесантников Хаоса. Получение услуг действует по тем же правилам, что получение предметов – применяется проверка Тёмной Славы. МИ определяет доступность услуги, исходя из таблицы 3-5. Он же решает, как долго можно пользоваться полученными услугами. Помните, что предпринимая обычную проверку Тёмной Славы для получения услуг, еретик выступает как наниматель для более слабого. Чтобы заручиться поддержкой равного, требуется Встречная проверка Тёмной Славы.

Смерть и последствия

У Тёмной Славы есть и третий способ применения. Еретик может воспользоваться ей, чтобы обмануть смерть. Самые знаменитые и злокозненные хаоситы нередко оказываются на грани гибели, но выживают наперекор всему, чтобы и дальше отравлять галактику своим существованием. В системе **Black Crusade** еретики могут отвращать смерть, жертвуя Тёмной Славой. Когда еретик погибает (например, получает несовместимое с жизнью количество Критического урона, задыхается, тонет и т. д.), он может навсегда уменьшить свой показатель Тёмной Славы, чтобы выжить. Считается, что персонаж избежал страшной судьбы, благодаря умениям и способностям, которые и прославили его (или просто потому что боги Хаоса решили помочь относительно ценному слуге). Тем не менее, Тёмная Слава падает, поскольку погибнуть, даже временно, даже не совсем - это провал. В конце концов, еретик был побеждён, даже если это поражение было временным.

Когда еретик погибает и решает пожертвовать Тёмной Славой, чтобы выжить, он навсегда уменьшает свой показатель Тёмной Славы на 10+1d10 и остаётся небоеспособным до конца игровой встречи. Он страшно покалечен и беспомощен, хотя может говорить с персонажами других игроков и НИП. Кроме того, до конца встречи он не может погибнуть ни от каких причин. Есть и второй вариант – персонаж может пожертвовать только 8+1d10 единицами Тёмной Славы. У еретика сохраняется одна рана, и он по прежнему может сражаться и участвовать в любых столкновениях. Он может погибнуть по общим правилам. В любой случае, персонаж также получает +1d10 очков Презрения (как указано на стр. 33). Его почти-смерть считается провалом, перед лицом Тёмных богов.

Кроме того, если убитый еретик жертвует своей Тёмной Славой, и она опускается до нуля, персонаж немедленно гибнет - ему уже ничего не поможет. Учтите, что понижение Тёмной Славы, может снизить бонус Тёмной Славы, а значит и количество очков Бесчестия. Если это происходит в течение игровой встречи, еретик немедленно снижает количество своих очков Бесчестия, начиная с ещё не потраченных. Такова прихоть его тёмных господ!

Таблица 3-4: Величина Тёмной Славы

Показатель Тёмной Славы	Пример
0	Жалкий прислужник
1-5	Гангстеры, наёмники, бандиты
6-9	Вожак банды или сержант наёмников
10-19	Криминальный босс, заправляющий в небольшом городке
20-29	Капитан крейсера, носитель демона, командир небольшой банды
30-39	Генерал, управитель улья
40-49	Капитан гранд-крейсера, завоеватель планеты, командир сильной банды.
50-59	Командующий флотилией, великий демон
60-75	Командир могущественной банды, хозяин целого флота
76-90	Поработитель множества миров
91-100	Колдун, что может уничтожить планету из своей прихоти
101-129	Древний демон-принц, пользующийся благосклонностью своего божества
130-139	Главнокомандующий чёрным крестовым походом в Империум
140-149	Могущественный слуга Тёмных богов например, Кхарн Предатель
150+	Аббадон Разоритель

Обеспечение союзников

Поскольку каждый еретик обладает собственным показателем Тёмной Славы, банда может попытаться «сломать систему», обеспечивая всех своих членов силами одного персонажа с наивысшей Тёмной Славой. Порой это может быть уместно, но использовать такой приём постоянно - значит противоречить духу **Black Crusade**. Каждый должен полагаться на собственные связи и ресурсы! Для этого МИ может ввести следующее необязательное правило. **Опасность зависимости:** Когда еретик предпринимает проверку Тёмной Славы, пытаясь получить предмет или услугу для другого члена банды, тот, кому этот дар предназначается, тоже должен пройти проверку Тёмной Славы (но без всяких модификаторов). В случае успеха, он может принять «подарок» без всяких последствий. Если же он провалит проверку, его собственная Тёмная Слава упадёт на 1. Зависимость того, кто постоянно кормится чужими милостями, от своих «благотворителей» и его неспособность полагаться на собственные силы очевидна. Прошедшие же проверку явно достаточно прославлены, чтобы принимаемые ими дары могли считаться не милостыней, а даром уважения их величию!

Встречная продажа

Нередко еретику будет куда удобнее обменивать вещи, а не просто требовать их. Кроме того, персонажу потребуется торговать всякий раз, когда он захочет сбыть с рук ненужные трофеи. Ниже описаны правила, упрощающие проверки Тёмной Славы на Приобретение, если они подразумевают обмен.

Определите Доступность, Качество и Количество (однородных) предметов которые собираетесь обменивать, используя **таблицу 3-3**. Итоговый отрицательный модификатор их Приобретения в данном случае означает положительный модификатор Тёмной Славы (всегда не менее чем +5), который еретик применяет к своему броску обменивая этот предмет.

Пример: еретик собирается обменять пару трофейных мечей Лучшего качества на болтер. Меч имеет редкость Обычно (+20), Лучшее качество обеспечивает дополнительный модификатор (-30), а парность набора, модификатор (+0). Итоговый отрицательный модификатор (-10) становится положительным (+10), и складывается в свою очередь, с соответствующими модификаторами Приобретения одного болтера обычного качества (-10). Итоговый бросок Тёмной Славы еретика получит модификатор (+0).

Коммерция и Тёмная Слава

Встречные проверки Коммерции при торговле дают лишь +5 к проверке Приобретения предмета за каждую степень успеха. Связано это с тем, что еретик не реквизирует предмет в пользу Инквизиции, а выкупает или требует в личное пользование. В подобных отношениях в первую очередь имеет значение собственный авторитет, а не знание рыночных цен или покровительство могущественной организации.



Таблица 3-5: Примеры Услуг

Услуга	Доступность
Перевозка пяти человек на пустотном корабле или ином транспорте между мирами Вопящего вихря	Средне
Относительно безопасное путешествие на пустотном корабле из Вопящего вихря в Каликсиду	Дефицит
Фрахт крейсера на один год	Почти Уникально
Неограниченный доступ к библиотеке пророчеств и тайн Варпа	Очень редкий
Договор об обучении ритуалам хаоса с великим демоном	Чрезвычайно Редко
Покупка раба	Изобильно
Покупка раба-гладиатора	Обычно
Услуги умелого ланисты	Редко
Услуги мудрого учёного или искусного художника	Дефицит
Простой ручной труд	Распространено
Голова имперского комиссара	Дефицит
Ремонт повреждённого снаряжения	Штраф, равный Доступности снаряжения +10
Найм бандита	Повсеместно
Наём ульевой банды для нападения на противника	Распространено
Наём профессионального наёмника	Дефицит
Услуги легионера-предателя	Чрезвычайно Редко
Наём подготовленного убийцы для устранения определённой цели	Штраф, равный показателю Тёмной Славы жертвы

Лживое покаяние

Лишь поистине отчаявшийся и напуганный может попробовать отречься от тёмных сил, которым уже присягнул. Тем не менее, порой это случается, когда человек внезапно осознает, что оказался в шаге от преобразования в бездумного зверя Хаоса, и пытается бежать от сужденного пути. Такая трусость может на время спасти малодушного от мутаций, но выставит его слабым. Персонаж может снизить свой показатель Тёмной Славы, чтобы снять вдвое большее количество очков Порчи. Но помните, что Губительные силы не терпят тех, кто отвергает их, а еретик неизбежно вернётся в поисках могущества. Когда он в следующий раз будет бросать кости по таблице даров, он не сможет получить милость или изменить выпавший результат на бонус Тёмной Славы.

Окончательная судьба

Игромеханически, карьера персонажа-еретика ограничена максимальным количеством очков Порчи (что подробно описаны в главе II: «Порча и пути Тёмных богов»). Важно отметить, что еретик начитает с 0 очков Порчи (хотя может получить Порчу ещё на этапе создания персонажа). Шансы на снижение Порчи ничтожно малы, и в целом число очков Порчи только растёт. Как только персонаж набирает 100 очков Порчи, он уходит в «отставку», суть которой зависит от уровня его Тёмной Славы - это может быть славный апофеоз или превращение в ничтожное отродье. Существует четыре возможные судьбы. Вот три первых (и наиболее вероятных):

- **Смерть:** вселенная - опасное место и многие слуги Тёмных богов, что могли бы стать великими, безвременно умирают. Если персонаж погибает и уменьшает свою Тёмную Славу до 0 или ниже, он умирает навсегда. Игроку следует создать нового персонажа.
- **Врождение:** если персонаж набирает 100 очков Порчи прежде чем получит нужное значение Тёмной Славы, значит, дары богов переполнили его настолько, что собственная плоть предала его. Еретик мутирует в нечто ужасное и звероподобное - отродье Хаоса, отвратительную, безмозглую массу сочащейся плоти, ртов, щупалец и глаз. Фактически, персонаж мёртв (по крайней мере, играть за него уже нельзя). Игроку следует создать нового персонажа.
- **Апофеоз:** если к мигу получения сотого очка Порчи персонаж набрал необходимое значение Тёмной Славы, это значит, что его слава и известность настолько высоки, что боги даруют ему величайшую милость. Он становится демон-прицем, бессмертным обитателем Царства Хаоса. Хотя он ещё существует, он уже не смертный - его капризы и желания бесконечно далеки от прихотей, что одолевают созданий из плоти. Некоторые могут захотеть и дальше играть демон-принцем (и мастер, безусловно, может на это согласиться), в стандартной игре для него места нет. Игроку следует создать нового персонажа.

Некоторые игроки могут задаться вопросом, все ли НИП в **Black Crusade** (а точнее во вселенной Warhammer 40 000) находятся в одном положении и могут рассчитывать на один из трёх исходов? Коротко говоря - да. В конце концов, каждый приверженец Хаоса, что смертный, что легионер-предатель, встречает одну из трёх судеб. Однако большая часть второстепенных персонажей **Black Crusade**, не добивается больших успехов, не привлекает большого внимания Губительных сил и не зарабатывает много Тёмной Славы. В конце концов, они умирают безвестными и никто не вспоминает о них. Конечно, есть и известные хаоситы, такие как Аббадон Разоритель и Гурон Чёрное сердце из Красных корсаров, но куда более крепче привязаны ко вселенной. Безусловно, и они встретят свою судьбу, но это выходит за рамки игры. Для игровых персонажей ситуация несколько меняется. Будучи героями (или злодеями – зависит от вашей точки зрения), они живут значительно быстрее, поэтому они могут достичь финала за несколько коротких кампаний.

Желанная Тёмная Слава

Необходимый уровень Тёмной Славы, который необходимо достичь раньше, чем получить последнее очко Порчи, определяет мастер в начале кампании. Этот порог определяет то, насколько просто будет достичь апофеоза, и избежать жалкой смерти или ещё более жалкой участи отродья. Де-факто, это уровень сложности игры. Мастер может установить любой порог, но вот некоторые рекомендации:

- Тёмная Слава 75 или выше: довольно простой порог, которого легко достичь и сохранять. Восхождение персонажей к апофеозу не должно потребовать от игроков больших усилий.

- Тёмная Слава 90 или выше: этого уровня довольно тяжело достичь, а поддерживать ещё тяжелее. Персонаж может, как достичь апофеоза, так и выродиться.

- Тёмная Слава 100 или выше: высокий уровень сложности. Проблемы усугубляются тем, что персонажи теряют Тёмную Славу также быстро, как и приобретают. В такой игре лишь сильнейший достигнет апофеоза.

Вестники гибели

Еретики **Black Crusade** воспринимают страх не так, как обычные люди. Для тех, кто ежедневно сталкивается с демон-принцами и бормочущими кошмарами из Варпа, мирские ужасы не значат ничего. Лишь нечто воистину умопомрачительное способно поколебать твёрдую волю еретика и заставить его закричать. Поэтому у еретиков есть некоторые преимущества. Обратите внимание, в таблице есть две колонки модификаторов: первая - для нормальных людей, вторая - только для персонажей-еретиков. Разные модификаторы отражают привычку еретика к ужасам. При столкновении с несколькими источниками Страх, еретик учитывает только самое высокое значение Страх. Другими словами, каждый персонаж совершает только одну проверку Страх за раунд. Кроме того, еретики могут модифицировать любой бросок по таблице Шока на значение своей Тёмной Славы, до минимума в 1. Чем более гнуснопрославлен еретик, тем меньше он подвержен страху.

Таблица 3-6:

Сложности проверки Страх

Степень страха	Модификатор проверки	Модификатор для еретиков
Страх (1) Тревожающий	+0	-10
Страх (2) Пугающий	-10	+0
Страх (3) Ужасающий	-20	-10
Страх (4) Кошмарный	-30	-20

Безумие

Одно лишь то, что начинающий еретик всё ещё остаётся в живых, означает, что его разум переполнен образами и знаниями, столь богохульными и ужасающими, что они с лёгкостью бы уничтожили ум более слабого человека. Еретики в **Black Crusade** считаются накопившими 100 очков Безумия: безнадежными сумасшедшими, что перешедшими на другую сторону безумия, всё ещё рассудительными, но принципиально иначе мыслящими существами. Хотя еретики, в отличие от других персонажей, не получают очки Безумия, со временем у них развиваются небольшие психические отклонения - так называемые расстройства. Как правило, расстройства проявляются в результате чего-то ужасного или эмоционально травмирующего. Если еретик проваливает проверку Страх на четыре или более степени, то по завершении сцены он должен совершить серьёзную (+0) проверку Силы воли. В случае провала, он получает расстройство, связанное со своим богом. Какое именно - определяется броском по соответствующей таблице. Если персонаж не предан ни одному богу Хаоса, таблицу выбирает МИ. Возможно, таким образом, к персонажу проявляет интерес одна из Сил. Так отображается непостоянная природа Хаоса.

Таблица 3-7: Расстройства последователей Кхорна

Бросок d100	Расстройство
0-20	Слепая ненависть: еретик отчаянно ненавидит конкретного врага. На поле боя персонаж будет выискивать этого врага и уничтожать его, пренебрегая более явными и сильными противниками. Когда избранный враг находится на поле брани, персонаж должен пройти серьёзную (+0) проверку Силы Воли, чтобы сразиться с другим противником если избранный враг ещё не уничтожен.
21-40	Бешенство: во время боя еретик может быть поглощён яростью Кхорна и впасть в бешенство. Если персонаж не пройдёт тяжёлую (-20) проверку Силы Воли, он набросится на ближайшую цель, даже друга или союзника, и атакует любым имеющимся оружием.
41-60	Пропитанный кровью: у еретика развилась привязанность к крови и неодолимое желание её пить. Персонаж должен утолять свою жажду раз в неделю. Если в предыдущую неделю он не пил кровь, он получает штраф -5 к проверкам всех умений, требующих концентрации. За каждую последующую неделю без крови штраф увеличивается на -5, до максимума в -20. В это время персонаж раздражителен, рассеян, отстранён и неприятен в общении. Как только персонаж добирается до возможности утолить жажду (обычно, до поля боя), он немедленно начинает искать кровь, как правило безрассудно и не задумываясь о последствиях.
61-80	Воздержание: этот еретик следует кодексу строгого воздержания. Он отвергает большинство мирских удовольствий, особенно удовольствий плоти, ради суровой жизни воина-аскета. Персонаж сполна отдаётся ратному делу. Отношение к нему тех, кто не разделяет его целеустремлённости, ухудшается на -10.
81-100	Мёртвый изнутри: еретик видел на поле боя такое, что они выжгло его душу. Большую часть времени он задумчив, спокоен, склонен пристально смотреть в пустоту и говорить ровным монотонным голосом. Такое поведение нервирует окружающих, поэтому персонаж ухудшает Отношение всех НИП к себе на -10.

Таблица 3-8: Расстройства последователей Слаанеш

Бросок d100	Расстройство
0-20	Невыразимое побуждение: у еретика есть глубокое и скрытое желание, столь невыразимое, что совершенно извращённое. Персонаж должен предаваться ему раз в неделю. Если в предыдущую неделю он не утолял свой голод, он получает штраф -5 к проверкам всех умений, требующих концентрации, поскольку его разум захвачен мыслями о желаемом. За каждую последующую неделю без получения желаемого штраф увеличивается на -5, до максимума в -20. В это время персонаж становится раздражителен, рассеян, отстранён и неприятен в общении.
21-40	Миротворец: еретик презирает физическое противостояние и свысока смотрит на дерущихся варваров. Отношение к нему солдат, наёмников, легионеров-предателей и иных воинов ухудшается на -10.
41-60	Абсолютное наслаждение: осязание еретика настолько обострилось, что он переживает боль и удовольствие намного ярче обычных людей. Если персонаж не пытается избавиться от физических ощущений, например нося перчатки или тяжёлую одежду, он получает штраф -5 на все проверки умений, которые требуют концентрации, ведь даже малейшее давление или самый лёгкий ветерок вызывают у него восхитительное удовольствие или повергают в изысканную агонию.
61-80	Скрытный: даже среди еретиков, для которых скрытность это залог выживания, навязчивая потребность персонажа беречь секреты удивительна. Пусть эта особенность и делает его удивительно надёжным хранителем тайн, но в тех случаях, когда обмен сведениями необходим - например, при составлении стоговоров или даже доставке сообщений он малополезен. Персонаж получает бонус +5 ко всем проверкам Силы воли сделанным, чтобы выдержать давление следователей или палачей, но чтобы ответить на самый простой вопрос или поделиться самой безопасной информацией, персонаж должен пройти сложную (-10) проверку Силы воли.
81-100	Перфекционист: еретика никогда не удовлетворяет своё состояние, окружение или жизнь. Он вечно возится и суетится, исправляя или маскируя какой-либо недостаток, который кажется важным только ему. Если персонаж не сможет пройти серьёзную (+0) проверку Силы воли, которой потребует мастер, он получит штраф -5 ко всем умениям, требующим концентрации, до тех пор, пока не сможет исправить недостаток.

Таблица 3-9: Расстройства последователей Нургла

Бросок d100	Расстройство
0-20	Энтропия: кажется, что одно присутствие еретика разрушает всё, что ему принадлежит. Оружие заедает, вокс-системы выходят из строя, а транспортные средства становятся ненадёжными. Любые предметы, такие как оружие, доспехи, снаряжение, одежда, боеприпасы, транспортные средства и всё прочее считаются на один уровень Качества ниже, чем на самом деле, пока ими владеет этот персонаж.
21-40	Умерщвление плоти: еретик постоянно режет, жжёт, рубит и клеймит себя просто потому, что может. Персонаж ухудшает Отношение всех НИП к себе на -10, поскольку его уродства всех отпугивают.
41-60	Болтливость: вся жизнь еретика это открытая книга, у него нет секретов, и он готов поделиться своими тайными мечтами и желаниями со всяким, кто готов слушать. Кроме того, он почти неспособен хранить тайны и не разглашать секретных сведений (хотя сам может говорить обратное). Всякий раз, когда персонажу необходимо скрыть нечто важное, он должен пройти тяжёлую (-10) проверку Силы Воли или проговориться.
61-80	Неопрятность: персонаж презирает искусство, изящество и красоту. Он груб, грязен и неумыт, обычно непригляден и малопривлекателен окружающим. Персонаж сделает всё возможное, чтобы разрушить красоту, загнать искусство и музыку. Он искренне гордится своей убогостью. Персонаж ухудшает Отношение к себе высшего общества, строгих военных структур или кого-либо, кого можно посчитать утончённым или эстетом на -10.
81-100	Прикосновение чумы: тело персонажа охватывает некая хроническая болезнь. Пока что он не заразен, но болезнь медленно пожирает его изнутри. Благодаря болезни Выносливость персонажа уменьшается на -5.

Таблица 3-10: Расстройства последователей Тзинча

Бросок d100	Расстройство
0-20	Маниакальная чистоплотность: еретик боится грязи, гнили и болезней. Он делает всё возможное, чтобы держать себя, своё имущество и окружение в чистоте, и будет избегать грязных мест или вещей любой ценой. Всякий раз, когда он сталкивается с такими людьми или остоятельствами, он должен пройти сложную (-10) проверку Силы Воли. В случае провала персонаж переполняет отвращение, и он отказывается входить в нечистое место, взаимодействовать с грязным объектом или говорить с таким человеком.
21-40	Конспиролог: еретик видит заговоры везде, даже в самых обыденных ситуациях. Кажется, что он способен говорить только о заговорах - любую беседу он сводит к своим теориям. Персонаж ухудшает Отношение всех НИП к себе на -5, пока разговор не затрагивает непосредственно его теорию или раскрытие текущего заговора.
41-60	Правило девятки: еретик одержим священным числом Тзинча: девять. Всякий раз, когда это возможно, он будет раскладывать предметы группами по девять. Также он считает все связанные с девяткой вещи (цветок с двадцатью семью лепестками, корабль с восемнадцатью палубами, систему с девятью планетами и так далее) благоприятными, а также почитает даты и время суток, которые содержат девятку или кратные девятке числа.
61-80	Тёмный магик: еретик убеждён, что он могущественный колдун. Иногда это действительно так, но чаще всего, персонаж довольно слаб или вовсе лишён сил. Он одержим всем магическим. Персонаж собирает древние и богохульные книги (неважно, понимает ли он их), реликвии и всё остальное, что связано с колдовством или псайкерством. Персонаж ухудшает Отношение к себе нормальных людей на -5 из-за дурного характера и необходимости показывать всем, какой он могучий колдун. Также, персонаж ухудшает Отношение к себе истинных псайкеров на -10 из-за того, что настоящие колдуны с трудом его терпят.
81-100	Самосовершенствование: еретик постоянно меняется и улучшает себя. Его речь, одежда даже верность находятся в постоянном изменении. Он постоянно наносит себя шрамы, клейма, татуировки, модифицирует своё тело кибернетическими имплантатами или принудительными мутациями. Из-за постоянной и быстрой эволюции персонаж персонаж ухудшает Отношение всех НИП к себе на -5, поскольку окружающие не уверены, с кем имеют дело сегодня и с кем будут общаться завтра.

Глава 4: Новые таланты и черты

Эта глава вносит изменения в список талантов к которым имеют доступ еретики. Сдесь указан перечень талантов запрещенных к приобретению в системе **Black Crusade**, нововведенных специально для еретиков, а также измененных.

Таблица 4-1: Новые таланты первого ранга

Талант	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Эффект
Возлюбленный Лидер	Ранг 1 (Знает) в умении Обаяние	Общительность	Лидерство	Верность Приспешников становится выше
Выучка с Оружием Астартес	Космодесантник Хаоса	Общая	Изящество	Возможность использовать любое оружие Астартес без штрафов
Двоичный Диалог	Ранг 1 (Знает) в умении Лингвистика (Лингва-Техно)	Интеллект	Техно	Продвинутое взаимодействие с машинами
Декаданс	Выносливость 30	Выносливость	Общение	Толерантность к веществам
Древний Воин	-	Общая	Общение	Ветеран Долгой войны
Медитация	Сила Воли 35	Сила Воли	Полевое	Состояние транса, позволяющее снимать Усталость
Натиск Берсерка	-	Навык Рукопашной	Нападение	Возможность проводить специальные атаки при Натиске
Несметные Богатства	Тёмная Слава 40	Общительность	Лидерство	Еретик обладает большими ресурсами
Ничтожный Приспешник	Общительность 35	Общительность	Лидерство	Даёт еретику ничтожного Приспешника
Обостренные Чувства†	-	Восприятие	Познание	Бонус к выбранному чувству
Паранойя	-	Восприятие	Защита	Еретик всегда начеку
Полиглот	Интеллект 40, Общительность 30	Интеллект	Познание	Еретик обладает врождённым талантом к языкам
Потрошитель	Выучка с Оружием (Цепное или Болтерное)	Сила	Нападение	Увеличение эффективности Разрывного оружия
Презрение к Слабым	Сила 35, Сила Воли 35	Сила	Общение	Бонусы при общении со слабыми
Проклятая Реликвия	-	Общая	Познание	Еретик получает проклятый предмет, который всегда остаётся с ним
Раптор	Ранг 1 (Знает) в умении Управление (Аэронавтика)	Полевое	Нападение	Дополнительный урон при атаках с использованием прыжкового ранца или крыльев
Сияющее Присутствие	Общительность 35	Сила Воли	Лидерство	Персонаж заражает последователей своим мужеством
Ужасающий Голос	-	Выносливость	Общение	Бонусы к Запугиванию, штрафы к Обаянию
Хладнокровный	Сила Воли 35	Сила Воли	Защита	Сопротивление к Обаянию

Таблица 4-2: Новые таланты второго ранга

Талант	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Эффект
Вдохновить Гнев	Аура Власти	Общительность	Лидерство	Возможность внушить толпе гнев или ненависть
Железная Дисциплина	Общительность 40	Общительность	Лидерство	Последователи лучше переносят Страх и Подваление
Ритуалист	Ранг 1 (Знает) в умении Запретные Знания (Варп)	Интеллект	Познание	Еретик более сведущ в проведении ритуалов
Мудрость Древних	Интеллект 40	Интеллект	Познание	Возможность потратить очко Бесчестия, чтобы получить внезапное озарение
Осквернение Лезвий	Ранг 2 (Обучен) в умении Выживание	Интеллект	Полевое	Еретик покрывает оружие губительными субстанциями
Двоичное Проклятие	Импланты Механикус, Ранг 2 (Обучен) в умении Ремесло (Техномат)	Интеллект	Техно	Еретик проклинает духи машин
Гибельная Панихида	Ужасающий Голос, Ранг 2 (Обучен) в умении Запугивание	Сила Воли	Нападение	Еретик ввергает врагов в ужас
Дитя Варпа	Пси-рейтинг	Сила Воли	Псайкер	Усиление психической силы
Железный Шторм	Навык Стрельбы 45	Навык Стрельбы	Нападение	Больше урона по толпам врагов
Жертвоприношение	Ранг 1 (Знает) в умении Запретные Знания (Варп)	Псайкер	Познание	Возможность приносить жертвы, чтобы усилить эффект ритуалов
Непоколебимая Воля	Соппротивление (Страх), Пресыщенный	Сила Воли	Защита	Еретик может перебрасывать проваленные проверки на Страх или Подавление
Предвидение	Интеллект 35, Ранг 1 (Знает) в умении Логика	Интеллект	Познание	Размышление даёт бонус к проверкам Интеллекта
Приспешник	Общительность 45, Тёмная Слава 35	Общительность	Лидерство	Даёт еретику Приспешника
Умерщвление Плоти	Человек, Пси-рейтинг	Выносливость	Псайкер	Усиление психической силы ценой плоти
Предатель	Хладнокровный, Ранг 1 (Знает) в умении Запугивание	Общая	Общение	Предательство союзников ради выгоды

Таланты запрещенные к приобретению еретиками:

- Амбассадор Империалис (Ambassador Imperialis) • Вдохновляющая Аура (Inspiring Aura) • Железная Решимость (Iron Resolve) • Кающийся Псайкер (Penitent Psyker) • Лексограф (Lexographer) • Оплот Веры (Bulwark of Faith) • Орудие Его Воли (Instrument Of His Will) • Порченный Псайкер (Tainted Psyker) • Работа под Прикрытием (Cover-Up) • Ритуалы Изгнания (Rites of Banishment) • Сеть Контактлов (Contact Network) • Святая Праведность (Sanctic Purity) • Тёмная Душа (Dark Soul) • Флагеллант (Flagellant) • Черствая Душа (Harden Soul)

Измененные таланты:

- Аура Власти (Air of Authority) • Взрыв Люминена (Luminen Blast) • Враг (Enemy) • К Демону в Пасть (Into the Jaws of Hell) • Равный (Peer) • Шок Люминена (Luminen Shock)

Таблица 4-3: Новые таланты третьего ранга

Талант	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Эффект
Бесстрашие	Сила Воли 45, Непоколебимая Воля	Сила Воли	Защита	Невосприимчивость к Страху и Подавлению
Могучий Приспешник	Общительность 55, Тёмная Слава 45	Общитель- ность	Лидерство	Даёт еретика могучего Приспешника
Богохульные Заклинания	Пси-рейтинг	Познание	Псайкер	Возможность усиливать творимые психосилы тайными заклинаниями
Боевой Клич	Сила Воли 50, Гибельная Панихида	Сила Воли	Нападение	Еретик может издавать устрашающий боевой клич
Болтерный шквал	Навык Стрельбы 45, Выучка с Оружием (Болтерное)	Навык Стрельбы	Нападение	Дополнительная степень успеха при стрельбе из болтеров
Демагог	Вдохновить Гнев	Общитель- ность	Лидерство	Обаяние и Запугивание действуют на большее количество целей
Лорд Хаоса	Тёмная Слава 60, Аура Власти	Сила Воли	Лидерство	Еретик может иметь больше Приспешников
Массив Механикум	Импланты Механикус, Машина (2)	Выносливость	Техно	Экстенсивная аугментация тела еретика
Мастер Технопровидец	Импланты Механикус, Ранг 3 (Опытен) в умении Техпользование	Интеллект	Техно	Бонус к Техпользованию
Нечестивая Преданность	Любой Приспешник, Возлюбленный Лидер	Защита	Лидерство	Приспешники могут закрывать еретика от атак своими телами
Орда Приспешников	Общительность 55, Тёмная Слава 45	Общитель- ность	Лидерство	Даёт еретика орду Приспешников
Презрение Кровавого Бога	Отринуть Ведьмовство, Неистовство	Сила Воли	Защита	Устойчивость к психосилам

Аура Власти

Ранг: 1
Требования: **Общительность** 35, **Сила Воли** 35
Склонности: **Общительность**, **Лидерство**; **Слаанеш**
Еретик - прирожденный лидер, вдохновляющий или устрашающий своих подчинённых.
Одной проверкой умения Командование персонаж может воздействовать на количество целей, равное 10 * бонус **Общительности**. Также он может влиять специальным использованием умения Командование Устрашить, не только на подчинённых, но и на союзников.

Бесстрашие

Ранг: 3
Требования: **Сила Воли** 45, **Непоколебимая Воля**
Склонности: **Сила Воли**, **Защита**; **Нургл**
Пережив множество ужасных испытаний, еретик стал неподвластен страху. Персонаж невосприимчив к воздействию **Страху** и **Подавлению**, но отступление из боя для него требует успешной проверки **Силы Воли**.

Вдохновить Гнев

Ранг: 2
Требования: **Аура Власти**
Склонности: **Общительность**, **Лидерство**; **Слаанеш**
Горькая ненависть, глубоко въевшаяся в душу еретика, позволяет ему разжигать гнев в чужих сердцах.
В качестве полного действия персонаж может предпринять проверку **Обаяния** для того, чтобы распространить эффект таланта **Ненависть** на любых других людей, находящихся в непосредственной близости. Успешная проверка дарует всем слышавшим персонажа талант **Ненависть** (объект ненависти выбирается персонажем) до конца столкновения. Слушатели могут сопротивляться воздействию речей персонажа (и таким образом, не заразиться его ненавистью) при помощи **Встречной проверки Силы Воли**. Этот талант может воздействовать на количество людей, равное 10 * бонус **Общительности** (это количество может быть увеличено при помощи таланта **Демагог**). МИ и игрокам следует помнить, что ослепленная внушенной ей ненавистью толпа может оказаться непредсказуемой..

Богохульные Заклинания

Ранг: 3
Требования: Пси-рейтинг
Склонности: Познание, Псайкер; Тзинч

Богохульные Заклинания это **Путь к Могуществу**. Варп это царство связанных мыслей и осязаемых чувств, на которое постоянно влияют умы смертных. Благодаря сложным формулам и ритуальным воззваниям, что помогают сконцентрировать собственные мысли, разум смертного может сильнее влиять на Имматериум. С другой стороны, малейшее ослабление концентрации или крошечная ошибка в заклинании могут обернуться самыми опасными и разрушительными последствиями.

Псайкер, обладающим этим талантом, может заявить его использование перед проверкой Фокусировки Силы. Применение заклинаний для сотворения психосилы увеличивает проверку Фокусировки Силы на одно Полудействие, поскольку требуется время, чтобы произнести нужные слова. Если для проверки Фокусировки Силы нужно потратить Реакцию, значит эту психосилу нельзя творить посредством заклинаний. Заклинания дают псайкеру +1 к пси-рейтингу после определения уровня психической силы, т. е. уже после того как игрок решит применять психосилу на Нормальном или Усиленном уровне силы. Кроме того, псайкер обязан прибавлять +20 к любым броскам по **таблице «Психические Феномены»**.

Болтерный шквал

Ранг: 3
Требования: Навык Стрельбы 45, Выучка с Оружием (Болтерное)
Склонности: Навык Стрельбы, Нападение; Нургл

Благодаря пройденной в легионе космодесанта подготовке или долгим годам практики и растраты огромного количества боеприпасов, еретик стал мастером болтера. Взяв в руки болтер, персонаж может обрушить на врагов опустошительный шквал точного огня, под которым противники полягут как колосья под взмахом косы.

Если персонаж стреляет из любого Болтерного оружия короткой или длинной очередью, и в этот ход не предпринимал действий передвижения, он получает дополнительную степень успеха к успешной проверке Навыка Стрельбы.

Взрыв Люминена

Ранг: 3
Требования: Шок Люминена, Конденсаторы Люминена, Имплантаты Механикус
Склонности: Навык Стрельбы, Техно; Хаос Неделимый

Персонаж всегда считается имеющим при себе стрелковое оружие имеющее следующий профиль:

Взрыв Люминена			Пистолет
Даль. 10 м	Скор. О/-/-	Урон 1d10+2*6CB (Э)	Проб. 2
Особенности: Взрыв (1), Шоковое			

Персонаж считается имеющим талант обращения с этим оружием. После применения этого оружия, персонаж должен преуспеть в Серьезной (+0) проверке Выносливости или получить 1 уровень Усталости.

Возлюбленный Лидер

Ранг: 1
Требования: Ранг 1 (Знает) в умении Обаяние
Склонности: Общительность, Лидерство; Слаанеш

Будь то из-за промывания мозгов, личной харизмы еретика, гипно-доктринации или даже благодаря благословию самого Слаанеш, его Приспешники искренне преданы.

Персонаж увеличивает Верность всех своих Приспешников на +10.

Враг†

Ранг: 1
Требования: нет
Склонности: Общая, Общение; Хаос Неделимый
Специализации: любой пункт из врезки «Группировки внутренние и внешние» или по решению МИ.

Это противоположность таланту Равный. У еретика сложные отношения с какой-либо социальной группой, организацией, культом или ксенорасой. Для них он презренный изгой или даже враг, на которого объявлена охота.

Персонаж получает дополнительный штраф -10 на все проверки Общительности, направленные на представителей этой группы. Кроме того, Мастер может периодически использовать эту вражду, чтобы осложнять персонажу жизнь.

В отличие от остальных талантов, Враг не имеет цены в очках опыта и не может быть взят как улучшение персонажа, но может быть получен по решению МИ или игрока в качестве «награды» по результатам кампании или отдельного приключения. Персонаж может и утратить этот талант, если каким-либо образом искупит свои прегрешения перед своими врагами.

Этот талант, связанный с одной группой, можно получить несколько раз, что отражает усиливающуюся ненависть группы к персонажу, в этом случае это отображается как Враг (X), где X - количество раз, когда этот талант был получен. В игровых терминах, это означает, что штраф -10 к Общительности увеличивается ещё на -10 за каждый раз, когда этот талант был получен.

Выучка с Оружием Астартес

Ранг: 1
Требования: Космодесантник Хаоса
Склонности: Общая, Изящество; Хаос Неделимый

Космодесантники проводят годы, обучаясь сражаться всеми видами оружия, и к тому мигу, когда Астартес начинает свою службу в легионе, он не просто умеет применять любое оружие от цепного меча до плазменной пушки - он уже сотни раз пускал их в ход на бесчисленных полях сражений.

Космодесантники Хаоса способны использовать любое Болтерное, Цепное, Зажигательное, Тяжёлое, Лазерное, Пусковое, Мельта, Плазма, Силовое, Низкотехнологичное, Шоковое и Твёрдотельное. Фактически, единственное оружие, обращаться с которым они не умеют – это экзотическое, для владения которым им нужно покупать отдельные таланты по общим правилам.



Группировки внутренние и внешние

Адепта Сороритас: женские священные ордена на службе Церкви, включающие и воинственных Сестер Битвы.

Адептус Арбайтес: хранители имперского закона, принуждающие к верности Золотому трону.

Адептус Астартес: генетически улучшенные и закованные в силовую броню Ангелы Смерти.

Адептус Астра Телепатика: организация, что тренирует и санкционирует имперских псайкеров.

Адептус Механикус: служители Омниссии, хранители технологий.

Администратум: огромная бюрократическая машина Империума, управляющая его владениями.

Астра Милитариум: бесчисленные армии Империума, сражающиеся в бесконечных битвах по всей галактике.

Астропаты: телепаты, объединяющие Империум своими психическими связями.

Банды Улья: Опасные и многочисленные банды, которые контролируют заброшенный и лишённый закона подулей.

Вожди: отпавшие от света Императора повстанцы, от правителей планет до ничтожных тиранов мелких племен.

Вольные торговцы: те, кто путешествуют по неизведанным мирам в Империуме и за его пределами.

Демон-принцы: вознесшиеся смертные, заслужившие демоничество своими Тёмными деяниями

Еретехи: Падшие техножрецы и другие эксперты по запрещенным технологиям, от оружия ксеносов до ереси анимус силика.

Еретические культы: множество отступников и нечестивцев, действующих в секторе и за его границами.

Имперский Флот: боевые корабли, что защищают миры Империума.

Инквизиция: тайные защитники Человечества.

Капитаны-хартисты: хозяева космических кораблей, путешествующие по мирам Империума.

Караул Смерти: загадочные и могущественные космические десантники из разных орденов, сражающиеся против ксеносов и других угроз.

Коллегия Титаника: Легионы Титанов, огромных машин войны, от чьей поступи сотрясается земля.

Контрабандисты: Пустотные преступники, которые перемещают нелегальные, запрещенные и еретические товары, а иногда и отдельных лиц, между мирами.

Легионы предателей: падшие братья Адептус Астартес, полные ненависти и тёмных замыслов.

Мутанты: дюди, проклятые мутацией, изгнанники из имперского общества и часто жертвы истребления.

Навигаторы: мутанты, что способны вести корабли через Варп.

Нечистые псайкеры: псайкеры, которые сбежали с Черных кораблей Адептус Астра Телепатика или оттачивая свои способности самостоятельно или под опекой других «коллег» или более тёмных существ.

Отступники: приверженцы запрещенных вариантов Имперской Веры, изгои и враги Адептус Министорум.

Оффицио Ассассинорум: тайно приносящие смерть всем, кто выступил против Воли Императора.

Охотники за головами: те, кто живет на грани между законом и преступностью, охотятся как на преступников, так и на невинных, до тех пор, пока им платят.

Преступные картели: множество организаций, работающих за гранью секторальных законов.

Силы Планетарной Обороны: военные формирования, создаваемые на планетах для защиты их от сил вторжения.

Схола Прогениум: школы, где обучают сирот Имперских служащих.

Схоластика Псайкана: организация, тренирующая и санкционирующая имперских псайкеров.

Экклезиархия: хранители веры в божественность Императора.

Гибельная Панихида

Ранг: 2

Требования: Ужасающий Голос, Ранг 2 (Обучен) в умении Запугивание

Склонности: Сила Воли, Нападение; Нургл

Персонаж способен затягивать сверхъестественно жуткую погребальную песнь, нестройные напевы которой помрачают разум врагов и заставляют их трепетать.

Пение требует сосредоточенности и траты полудействия каждый ход. Все враждебные существа, что могут слышать поющего и находятся в радиусе 30 метров, обязаны предпринять Серьезную (+0) проверку Силы Воли или получить штраф -10 на свой следующий бросок. Враги обязаны бросать эту проверку каждый ход, пока слышат песнь, но пройдя её один раз, они полностью справляются с воздействием песни до конца столкновения.

Двоичное Проклятие

Ранг: 2

Требования: Импланты Механикус, Ранг 2 (Обучен) в умении Ремесло(Техномат)

Склонности: Интеллект, Техно; Хаос Неделимый

Пробормотав несколько слов силы Аркана-Техно, Еретик может наложить проклятие на оружие, заставив его подвести своего владельца.

В качестве полудействия персонаж может потратить очко Бесчестия, чтобы проклясть одно оружие или другое устройство сопоставимой сложности в пределах 10 метров. Если это оружие, оно получает качество Перегревающееся или Несбалансированное до конца боя. Если это другая технология, она каким-то образом дает сбой (по определению МИ).

Древний Воин

Ранг: 1

Требования: Нет

Склонности: Общая, Общение; Хаос Неделимый

Этот еретик - ветеран Долгой войны или товарищ по оружию тех, кто веками сражался в её многочисленных битвах. Хотя еретик не обязан быть космодесантником Хаоса, обратное очень редкий случай.

Персонаж может приобрести этот талант только при создании. Все ветераны Долгой войны улучшают своё Отношение к персонажу на +10.

Ветеранам Долгой войны проще достать подходящее вооружение - любые предметы со словом «Астартес» в названии, для них считается на один уровень более доступными.

Двоичный Диалог

Ранг: 1

Требования: Ранг 1 (Знает) в умении Лингвистика (Лингва-Техно)

Склонности: Интеллект, Техно; Хаос Неделимый

Еретик оптимизировал использование Лингва-Техно для управления машинами.

Он увеличивает Верность всех Приспешников, которые являются сервиторами или другими кибернетическими конструкциями, на +10. Кроме того, он получает бонус +10 к любым проверкам Взаимодействия с машинными духами.

Дитя Варпа

Ранг: 2

Требования: Пси-рейтинг

Склонности: Сила Воли, Псайкер; Хаос Неделимый
Долгое воздействие Варпа или постоянное применение психосил напитали персонажа энергиями Эмпирея.

Это усиливает его связь с Варпом и увеличивает пси-рейтинг на +1, когда персонаж творит психосилы на Усиленном уровне силы. У этой монеты есть и обратная сторона – персонаж становится ходячим проявлением Варпа и буквально излучает постоянные психические феномены. Игрок и МИ должны вместе решить какое именно проявление преследует персонажа, используя за основу результаты таблицы «Психические Феномены».

Декаданс

Ранг: 1

Требования: Выносливость 30

Склонности: Выносливость, Общение; Слаанеш

За счет долгих лет употребления, еретик выработал толерантность ко многим алкогольным, наркотическим и химическим веществам.

Когда персонаж пьет алкоголь или употребляет наркотики, вычитайте бонус Стойкости из степеней провала при неудачных проверках на сопротивление побочным эффектам.

Демагог

Ранг: 3

Требования: Вдохновить Гнев

Склонности: Общительность, Лидерство; Слаанеш

Еретик прекрасно умеет воздействовать на большие массы слушателей.

Используя умения Командование, Обаяние или Запугивание для воздействия больше чем на одного человека, он может воздействовать на количество людей, равное 100 * бонус Общительности. Кроме того, природный магнетизм и обаяние персонажа увеличивают Верность его Приспешников на +10.

Железная Дисциплина

Ранг: 2

Требования: Общительность 40

Склонности: Общительность, Лидерство; Слаанеш

Железо закаляется в огне. Еретик держит своих последователей в ежовых рукавицах и не выказывает к ним излишней доброты. Он - суровый командир, прибегающий к стали, а не к сантиментам.

Последователи этого персонажа в радиусе 10 метров могут перебросить проверку Страха или Подавления со штрафом -10, если он сам прошёл проверку.

Железный Шторм

Ранг: 2

Требования: Навык Стрельбы 45

Склонности: Навык Стрельбы, Нападение; Кхорн

Столкнувшись с массой врагов, еретик обрушивает на них шквал огневой мощи, перед которой не выстоять никому. Когда персонаж наносит Орде противников урон из автоматического оружия, или из оружия с качеством Распыляющее или Взрыв, то добавляет к урону половину бонуса Навыка Стрельбы.

Жертвоприношение

Ранг: 2

Требования: Ранг 1 (Знает) в умении Запретные Знания (Варп)

Склонности: Псайкер, Познание; Хаос Неделимый

Жертвоприношение это **Путь к Могуществу**. Говорят, что боги Хаоса требуют крови и жертв от своих слуг, и каждый идущий путём к величию может предложить им это в обмен на большую силу. Кровавые жертвы намного усиливают чары колдунов.

Псайкер, обладающий этим талантом, может провести обряд жертвоприношения, ритуально убив человека или разумного ксеноса. Это требует наличия связанной и беспомощной жертвы, успешной проверки Запретных Знаний (Варп)» и 2d5 минут времени. Непосредственное убийство подготовленной жертвы требует одного полного раунда. В следующем ходу после жертвоприношения, псайкер получает бонус +5 к проверкам Фокусировки Силы за каждую ступень успеха, набранную в Серьёзной (+0) проверке Запретных Знаний (Варп). Кроме того, любые психические феномены и опасности варпа обрушиваются на умирающую жертву, а не на псайкера, сжигая её дотла во вспышке радужного пламени варпа, что наносит 1d10 единиц энергетического урона всем, кто находится в трёх метрах от жертвы.

К Демону в Пасть

Ранг: 3

Требования: Бесстрашие, Железная Дисциплина

Склонности: Общая, Общение; Слаанеш

Этот еретик - настолько суровый и устрашающий командир, что его последователи скорее умрут от рук Серых Рыцарей, чем послушают его.

Последователи этого персонажа в радиусе 10 метров могут вычесть бонус Общительности еретика из их степеней провала проверок Страх или Подавления. Если это снижает степень провала до 0 или меньше, персонаж считается прошедшим проверку с 1 степенью успеха.

Лорд Хаоса

Ранг: 3

Требования: Тёмная Слава 60, Аура Власти

Склонности: Сила Воли, Лидерство; Хаос Неделимый

Благодаря своей устрашающей репутации еретик может привлечь и удержать значительно большую свиту.

У персонажа может быть количество Прислужников, равное двукратному бонусу Общительности.

Массив Механикум

Ранг: 3

Требования: Импланты Механикус, Машина (2)

Склонности: Выносливость, Техно; Хаос Неделимый

Еретик обратился за помощью к Тёмным Механикум, для того чтобы его привели в наиболее эффективную из форм, добавив экстенсивное механическое облачение к уже существующей аугментике.

Характеристики Силы и Выносливости персонажа увеличиваются на +10, а его Ловкость и Общительность снижаются на -5. Черта Размер персонажа увеличивается

на один уровень, его масса увеличивается трёхкратно, и он не может больше держаться на плаву или плавать в воде или схожей среде.

Мастер Технопровидец

Ранг: 3

Требования: Импланты Механикус, Ранг 3 (Опытен) в умении Техпользование

Склонности: Интеллект, Техно; Хаос Неделимый

Познания еретика о механизмах и машинных духах превосходят те, коими владеют косные и тупоумные слуги Омниссии.

Персонаж получает бонус +15 к проверкам умения Техпользования направленным на то, чтобы создать, усовершенствовать, починить или улучшить какой-либо механизм. Кроме того, персонаж способен (по решению МИ) чинить механизмы вообще без запчастей под рукой, заставляя их работать в полную силу на одном честном слове.

Медитация

Ранг: 1

Требования: Сила Воли 35

Склонности: Сила Воли, Полевое; Тзинч

Долгие практики медитации позволяют еретика держать под контролем своё тело, прекращая временно ненужные процессы и освежая тело и разум.

Серьёзная (+0) проверка Силы Воли и десять минут времени позволяют снять один уровень Усталости. Последующие проверки Силы Воли для продолжения медитации становятся Легкими (+30).

Могучий Приспешник

Ранг: 3

Требования: Общительность 55, Тёмная Слава 45

Склонности: Общительность, Лидерство; Хаос Неделимый

Тем или иным способом еретик получает могучего Приспешника. Могучий Приспешник может быть каким угодно - свирепым космодесантником Хаоса, сильным колдуном-еретиком или чудовищным мутантом. Подробнее Приспешники описаны в одноимённом разделе. Этот талант можно приобретать несколько раз, каждый раз свита персонажа будет увеличиваться на одного могучего Приспешника.

Мудрость Древних

Ранг: 2

Требования: Интеллект 40

Склонности: Интеллект, Познание; Тзинч

Еретик пережил немало войн, много повидал и познакомился с опытом тысяч древних воинов. Его разум и душа хранят знания и мудрость самых первых лет Долгой войны.

Персонаж может потратить очко Бесчестия, чтобы получить озарение - задать мастеру вопрос об обстановке, в которую попал персонаж. Ответ должен максимально полезным и быть тем, что персонаж теоретически мог узнать на собственном опыте или с чужих уст. Например, во время abordaжа имперского крейсера, он может спросить, где искать покои навигатора.

Натиск Берсерка

Ранг: 1

Требования: -

Склонности: Навык Рукопашной, Нападение; Кхорн

Еретик научился вкладывать всю свою ярость в удары оружия, и когда он бросается в бой, немногие могут устоять перед ним.

При совершении действия Натиск по достижению цели персонаж может отказаться от выполнения обычной одиночной атаки Обыденной (+20) сложности в пользу одного из следующих действий: Атака всеми силами, Быстрая атака или Меткая атака.

Непоколебимая Воля

Ранг: 2

Требования: Соппротивление (Страх), Пресыщенный

Склонности: Сила Воли, Защита; Нургл

Благодаря стойкой вере в богов и собственное могущество, еретик может лицом к лицу встречать любую опасность.

Персонаж может перебрасывать любые проваленные проверки Силы Воли, предпринятые для того, чтобы избежать воздействия Страх или Подавления.

Несметные Богатства

Ранг: 1

Требования: Тёмная Слава 40

Склонности: Общительность, Лидерство; Слаанеш

Еретик превосходит своих товарищей богатством. Быть может, он получил немалый дар от своих тайных повелителей, нашёл клад, укрытый в пустошах Вихря или просто украл чужое состояние.

Персонаж получает бонус +10 к проверкам Тёмной Славы, когда предпринимает проверки Приобретения, что отражает его состоятельность как покупателя.

Нечестивая Преданность

Ранг: 3

Требования: Любой Приспешник, Возлюбленный Лидер

Склонности: Защита, Лидерство; Хаос Неделимый

Приспешники еретика фанатично преданы своему господину и с радостью умрут за него.

Все Приспешники персонажа считаются имеющими талант Телохранитель. Для спасения персонажа, любой Приспешник всегда считается успешно совершившим проверку Верности.

Ничтожный Приспешник

Ранг: 1

Требования: Общительность 35

Склонности: Общительность, Лидерство; Хаос Неделимый

Тем или иным способом еретик получает ничтожного Приспешника. Ничтожный Приспешник может быть каким угодно - жестоким культистом, осквернённым сервитором или диким ксенопсом. Подробнее Приспешники описаны в одноимённом разделе. Этот талант можно приобретать несколько раз, каждый раз свита персонажа будет увеличиваться на одного ничтожного Приспешника.

Обостренные Чувства†

Ранг: 1

Требования: -

Склонности: Восприятие, Познание; Тзинч

Специализации: Вкус, Зрение, Обоняние, Осязание, Слух

Аугментации или генетическая предрасположенность сделали одно из чувств персонажа сильнее других. Приобретая этот талант, выберите одно из пяти чувств. Персонаж получает бонус +10 к проверкам, связанным с этим чувством. Скажем, Обострённые чувства (Зрение) применимо к проверкам Бдительности, сделанным для того, чтобы заметить вдали стаю глиняных ворон, но не для проверок Дальнего Боя, поскольку в них персонаж использует не только зрение. Этот талант можно покупать несколько раз, каждый раз выбирая новое чувство.

Орда Приспешников

Ранг: 3

Требования: Общительность 55, Тёмная Слава 45

Склонности: Общительность, Лидерство; Хаос Неделимый

Тем или иным способом еретик получает орду Приспешников. Орда может состоять из кого угодно - безумных культистов, демонических животных или даже искаженных клонов еретика. Какую бы форму они ни принимали, эти существа вместе рассматриваются как одна орда. Подробнее Приспешники описаны в одноимённом разделе. Этот талант можно приобретать несколько раз, каждый раз свита персонажа будет увеличиваться на одну орду Приспешников.

Осквернение Лезвий

Ранг: 2

Требования: Ранг 2 (Обучен) в умении Выживание

Склонности: Интеллект, Полевое; Нургл

Последователи Нургла часто смазывают свое оружие прогорклыми остатками своих недавних убийств и другими гнилостными источниками заразы, чтобы лучше распространять гнусные болезни своего патрона.

В качестве полного действия персонаж может провести Ординарную (+10) проверку Выживания, чтобы покрыть своё холодное оружие и боеприпасы твердотельного или метательного оружия грязью из подходящего источника. Это оружие получает качество Токсичное (2) или Коррозийное на количество раундов, равное степеням успеха проверки Выживания.

Паранойя

Ранг: 1

Требования: -

Склонности: Восприятие, Защита; Тзинч

Еретик повсюду видит опасность и знает, что нельзя ни на секунду ослаблять бдительность, ибо галактика враждебна ему.

Пока этот персонаж Ошеломлен, не Ошеломленные атакующие не получают нормальный бонус +30 к своим проверкам Навыка Рукопашной и Стрельбы против него. Вдобавок персонаж получает бонус +2 к броскам на Инициативу. Цена этой вечной бдительности - нервный нрав и неспособность расслабиться.

Потрошитель

Ранг: 1

Требования: Выучка с Оружием (Цепное или Болтерное)

Склонности: Сила, Нападение; Кхорн

Еретику по вкусу резня, которую можно устроить цепным мечом, болтером или любым другим оружием, что способно рвать на части плоть его врагов.

Определяя урон, нанесённый оружием, обладающим качеством Разрывное, персонаж бросает две дополнительные кости (а не одну, как это позволяет качество оружия Разрывное) и отбрасывает два наименьших результата.

Презрение Кровавого Бога

Ранг: 3

Требования: Отринуть Ведьмовство, Неистовство

Склонности: Сила Воли, Защита; Кхорн

Еретик проводит какое-то время, готовясь к битве с силами Варпа, проклиная имена колдунов и показывая своё бесстрашие перед слабаками, что пользуются чарами. Эффект от этого таланта можно получить всегда, когда у персонажа есть час на проведение ритуала.

Проведший ритуал персонаж может совершить любое количество попыток избегания Силой Воли, по таланту Отринуть Ведьмовство за раунд как Свободные Действия (он может попытаться только единожды уклониться от каждой силы). Ритуал Презрения Кровавого бога также предоставляет бонус +20 для всех проверок сопротивления психосилам или предпринятых чтобы Отринуть Ведьмовство.

Предатель

Ранг: 2

Требования: Хладнокровный, Ранг 1 (Знает) в умении Запугивание

Склонности: Общая, Общение; Хаос Неделимый

Еретик ни во что ни ставит чужие жизни и ради достижения цели, готов убить кого угодно.

Один раз за игровую встречу, персонаж может убить дружественного НИП (того, кто явно дружелюбно относиться к персонажу и доверяет ему) или одного из собственных Приспешников. Известия о столь расчётливой жестокости приносят еретику бонус +10 к следующей проверке Тёмной Славы, если его жертвой стал НИП, и +20 если Приспешник (поди сыщи теперь нового). Подобные расправы над НИП и Приспешниками могут иметь последствия - всё в руках МИ.

Предвидение

Ранг: 2

Требования: Интеллект 35, Ранг 1 (Знает) в умении Логика

Склонности: Интеллект, Познание; Тзинч

Логика служит еретику не хуже чем птичьей внутренности и кости суеверным толпам. Анализируя имеющуюся информацию и продумывая возможные последствия, он выявляет лучший путь к успеху.

Потратив десять минут на изучение проблемы, персонаж получает бонус +10 к своей следующей проверке Интеллекта или проверке умения, основанного на нём.

Полиглот

Ранг: 1

Требования: Интеллект 40, Общительность 30

Склонности: Интеллект, Познание; Тзинч

Еретик обладает врожденной способностью к языкам - кое-как он может понять даже совершенно незнакомую речь и объясниться на ней сам.

Персонаж может совершать нетренированные проверки любых умений группы Лингвистика, как если они не являлись специализированными умениями. Поскольку это не истинное знание языка, полиглот должен делать Тяжелые (-20) проверки Лингвистики (потому как умение нетренировано), чтобы оперировать чем-то большим, чем самые простые слова и понятия.

Презрение к Слабым

Ранг: 1

Требования: Сила 35, Сила Воли 35

Склонности: Сила, Общение; Кхорн

Презренны слабые, ибо они ничто против могущества богов. Еретик не испытывает ничего, кроме презрения к тем, кто слабее его, и получает бонус +10 к проверкам Командования, Коммерции, Обмана и Запугивания против тех, чья Сила или Сила Воли ниже его собственной. Увы, скрывать своё отношение персонажу непросто - он получает штраф -10 на проверки Обаяния, когда имеет дело с такими же людьми.

Приспешник

Ранг: 2

Требования: Общительность 45, Тёмная Слава 35

Склонности: Общительность, Лидерство; Хаос Неделимый

Тем или иным способом еретик получает Приспешника. Приспешник может быть каким угодно - пугающим колдуном-самоучкой, умелым гвардейцем-ренегатом или кровожадным наёмником-чужаком. Подробнее Приспешники описаны в одноимённом разделе. Этот талант можно приобретать несколько раз, каждый раз свита персонажа будет увеличиваться на одного Приспешника.

Проклятая Реликвия

Ранг: 1

Требования: -

Склонности: Общая, Познание; Тзинч

Персонаж владеет древней реликвией, пришедшей из глубины веков. Персонаж может получить одно оружие (стрелковое или рукопашное) или броню с доступностью Очень Редко или более распространённое. Проверка Приобретения не требуется. Кроме того, МИ должен определить какое вечное проклятье хранит в себе предмет. Персонаж накрепко связан с полученным артефактом и даже если тот будет потерян, украден или уничтожен, то сам собой вернётся к еретику в начале следующей игровой встречи. Такие реликвии нередко наделены собственной историей, и МИ волен черпать из прошлого этого артефакты новые сюжетные повороты и осложнять персонажам жизнь.

Равный†

Ранг: 1

Требования: Общительность 30

Склонности: Общительность, Общение; Хаос
Неделимый

Специализации: любой пункт из врезки «Группировки внутренние и внешние» или по решению МИ.

Еретик знает, как вести себя с определённой группой, организацией или даже расой ксеносов. Он получает бонус +10 ко всем проверкам Общительности с представителями данной группы и, по решению МИ, иногда может просить их об услугах.

По решению МИ или игрока этот талант нужно заслужить по результатам кампании или отдельного приключения, после чего игрок может приобрести его за очки опыта, в обычном порядке. Этот талант, связанный с одной группой, можно получить несколько раз, что отражает крепнущее расположение этой группы к персонажу, в этом случае он отображается как Равный (X), где X - количество раз когда этот талант был получен. В игровых терминах, это означает, что бонус +10 к Общительности увеличивается ещё на +10*X раз. Кроме того, каждый раз, когда персонаж получает этот талант, его Тёмная Слава возрастает на 1.

Раптор

Ранг: 1

Требования: Ранг 1 (Знает) в умении Управление (Аэронавтика)

Склонности: Полевое, Нападение; Кхорн

Многие воины Губительных сил используют прыжковые ранцы или дары в виде крыльев, чтобы стремительно набрасываться на врагов и рвать их на части лицом к лицу.

Когда персонаж совершает действие Натиск, используя прыжковый ранец или крылья, его атака в ближнем бою наносит дополнительные +1d10 единиц урона за каждые две ступени успеха, что он наберёт в проверке Навыка Рукопашной, до максимума в +2d10.

Ритуалист

Ранг: 2

Требования: Ранг 1 (Знает) в умении Запретные Знания (Варп)

Склонности: Интеллект, Познание; Хаос Неделимый

Еретик сведущ в том как использовать силы варпа в своих гнусных целях. Даже не являясь колдуном, а используя только тайные знания, он способен обуздать мощь имматериума.

Персонаж получает бонус +10 к любым проверкам Контроля Варпа, совершенным в ходе проведения известного ему ритуала.

Сияющее Присутствие

Ранг: 1

Требования: Общительность 35

Склонности: Сила Воли, Лидерство; Слаанеш

Еретик - по-настоящему сильная и вдохновляющая других личность. Один его взгляд и сама манера держаться привлекают людей как огонь мотыльков, затуманивают разум и заставляют следовать за ним.

Это присутствие оказывает влияние на всех последователей, находящихся в 10 метрах от персонажа, и снижает воздействие факторов что могли бы ввергнуть их в ужас и отчаяние. Все они получают бонус +10 к проверкам Силы Воли при сопротивлении Страху, Подавлению и попыткам Запугивания.

Ужасающий Голос

Ранг: 1

Требования: -

Склонности: Выносливость, Общение; Нургл

В зловещем голосе еретика персонажа слышится угроза, заставляющая других дрожать перед ним. Персонаж получает бонус +10 ко всем проверкам умения Запугивание, и ситуативный штраф -10 к проверкам Очарования. Кроме того, персонаж искусен во внушении страха своим подчиненным и при использовании умения Устрашить (особое применение умения Командование) он добавляет +10 к проверке Командования, призванному противодействовать эффектам Страх.

Умерщвление Плоти

Ранг: 2

Требования: Человек, Пси-рейтинг

Склонности: Выносливость, Псайкер; Нургл

Умерщвление Плоти это **Путь к Могуществу**. Для истинного колдуна, плоть - это лишь преходящая, незначительная оболочка, хранящая ещё не вознёсшееся величие. Будучи по-настоящему благословлены Тёмными богами или просто безумны, такие колдуны готовы ради могущества губить собственную плоть, наполняя мышцы, кости, сухожилия и волосы энергиями Варпа и извергая их в нужный миг.

Псайкер, обладающим этим талантом, может заявить его использование перед проверкой Фокусировки Силы. Это позволяет псайкеру получить дополнительные степени успеха в проверке Фокусировки Силы. Их количество не может превышать бонус Выносливости персонажа. За каждую полученную таким образом степень успеха, псайкер получает 1d5 единиц урона Выносливости и одно очко Сырой Порчи, ибо Варп отравляет тело еретика изнутри. Легионеры-предатели не могут применять умерщвление плоти - устойчивый к порче метаболизм Астартес не позволяет им сжигать собственную плоть, чтобы питать творимые психосилы.

Хладнокровный

Ранг: 1

Требования: Сила Воли 35

Склонности: Сила Воли, Защита; Кхорн

Некоторые химические или хирургические операции или просто могучая воля сделали персонажа глухим к мирским искушениям. Персонаж - почти сверхъестественно жестокосерден и равнодушен к плотским наслаждениям и чужим чувствам.

Попытки соблазнить персонажа имеют сложность Адская (-60). Кроме того, персонаж получает бонус +20 к встречным проверкам Силы Воли против Обаяния.

Шок Люминена

Ранг: 2
Требования: Конденсаторы Люминена, Имплантаты Механикус
Склонности: Навык Рукопашной, Техно; Хаос Неделимый
Еретик может поражать своих врагов разрядами энергии из своих конденсаторов.
Персонаж всегда считается имеющим при себе рукопашное оружие, имеющее следующий профиль:

Шок Люминена		Рукопашное
Даль. -	Урон 1d10+6СВ (Э)	Проб. 2
Особенности: Шоковое		

Персонаж считается имеющим талант обращения с этим оружием. После применения этого оружия, персонаж должен преуспеть в Ординарной (+10) проверке Выносливости или получить 1 уровень Усталости.



Приспешники

Величайшие чемпионы Тёмных богов редко действуют в одиночку и не пачкают руки грязной работой. Для этого у них есть легионы фанатично преданных слуг и последователей, что боготворят своих господ и готовы отдать за них жизнь. ИП могут действовать также, собирая вокруг себя воинов и других существ, чьи острые клинки, крепкие спины, а нередко и отданные жизни проложат чемпиону путь к величию. Приспешники это особые последователи, чьи услуги еретик может получить, так же как он получает славу или могучее оружие. В отличие от дружественных НИП, что могут появляться и пропадать, повинаясь воле МИ, Приспешник находится в полной власти игрока так же как его персонаж. Хотя Приспешник может и не всегда в точности исполнять каждый приказ, он настолько верен господину, насколько это возможно. Персонаж может иметь количество Приспешников равное бонусу Общительности. Со временем игрок может собрать для своего героя целую свиту приспешников, что будут помогать в бою, давать доступ к умениям, талантам и особенностям, которыми не обладает хозяин, и что куда важнее, погибать за своего господина, если он пожелают этого.

Создание Приспешника

Когда еретик приобретает одноимённый талант (Ничтожный Приспешник, Орда Приспешников, Приспешник или Могучий Приспешник), он получает Приспешника. Конечно, Приспешники не появляются просто из ниоткуда - игрок (обычно с помощью МИ) должен придумать, откуда у его персонажа взялся новый помощник. Например, еретик мог купить раба на феодальном мире, сманить воина к себе на службу обещаниями славы и золота, а мог заключить договор с легионом-предателем и потому пользуется помощью его воинов. Если в ходе приключения какой-то НИП привязался к персонажу и захотел попасть к нему на службу, мастер может предложить игроку сделать этого НИП своим слугой (купив соответствующий талант). В любом случае, Приспешник присоединяется к господину в перерыве между приключениями или игровыми встречами. Узы верности не возникают в один миг.

Получая Приспешника, игрок должен создать его по изложенным ниже правилам. У Приспешников нет ограничений на возможные характеристики, умения, таланты или особенности, за исключением тех, что накладывает категория слуги - ничтожный, обычный или могучий. Тем не менее, все способности Приспешника должны быть согласованы с МИ. По силе Приспешники делятся на три последовательные категории:

- Ничтожные (требуют таланта Ничтожный Приспешник или Орда Приспешников)
- Обычные (требуют Таланта Приспешник)
- Могучие (требуют таланта Могучий Приспешник)

Категория слуги определяет то, насколько высоки будут его характеристики и какими умениями, талантами и чертами он будет обладать. Иных ограничений на облик и способности слуг нет, так что игроки могут дать волю воображению.

Приспешники отличаются от НИП - они неподвластны МИ. Ими управляют игроки, примерно так же, как своими персонажами. Фактически, Приспешник это дополнительный, более слабый персонаж игрока, расширяющий его способности и позволяющий решать проблемы иными способами. Приспешники не безмолвные исполнители воли господина (даже самые фанатичные) и иногда они могут и не сделать того, чего хозяин хочет от них (или сделать неправильно).

Верность

Важный шаг в создании Приспешника - это определение его Верности. Эта уникальная для Приспешников Характеристика есть мера того, насколько он предан персонажу и готов исполнять приказы хозяина в его отсутствие и на что пойдёт во имя своего господина. Верность Приспешника равна величине Общительности персонажа. Если Общительность меняется, Верность слуги также меняется.

Всякий раз, когда игрок хочет, чтобы Приспешник его персонажа:

- Рискнул жизнью (обычный бой не считается, ведь там приспешник сражается вместе с господином)
- Сделал что-то нехарактерное для себя (не напал на ненавистного врага, не обобрал труп)
- Сделал что-то без надзора господина (стоял в карауле, самостоятельно убил кого-либо)

МИ совершает проверку Верности Приспешника - это бросок 1d100 против Верности Приспешника. Если выпавший результат равен или ниже Верности, приспешник делает всё в точности, как игрок хотел. Если проверка провалена, значит, Приспешник подвел, что-то пошло не так, и до конца столкновения действиями Приспешника управляет МИ.

Характеристики

У всех Приспешников есть тот же отражающий их сильные и слабые стороны набор характеристик, что у ПИ и НИП. Единственное исключение - Тёмная Слава, Приспешники слишком ничтожны чтобы обладать ей. Чтобы сгенерировать характеристики Приспешника, бросьте 2d10 для каждой характеристики и добавьте к результату каждой:

- 10 для Ничтожных Приспешников
- 15 для Приспешников
- 20 для Могучих Приспешников

Перед броском игрок может выбрать до двух характеристик и добавить к ним +5. Для каждой характеристики, которая получает этот бонус, игрок должен выбрать другую характеристику, чтобы применить соответствующий штраф -5.

Количество ран и скорость передвижения Приспешника рассчитываются исходя из его характеристик (хотя в будущем могут измениться, благодаря талантам и особенностям). Чтобы определить скорость передвижения Приспешника, сверьтесь с таблицей «Передвижение в Пошаговом времени». Количество ран Приспешника равно его удвоенному бонусу Выносливости.

Умения

Подобно своим господам, Приспешники обладают набором умений - одними владеют лучше, другими хуже. Количество и уровень постижения таких умений определяется категорией Приспешника. МИ может ограничить доступ к определённым умениями (например, Знаниям или Управлению), если считает, что слуге неоткуда было этому научиться. Все Приспешники имеют одно умение Лингвистика (специализация на выбор игрока), если МИ не постановит обратного.

- Ничтожный: Приспешник может выбрать до 4 умений на ранге 1 (Знает).
- Обычный: Приспешник может выбрать 6 рангов умений (это могут быть шесть разных умений на ранге 1 каждое, или пара-тройка умений на более высоких рангах). Приспешники не могут повышать умения выше ранга 2 (Обучен).
- Могучий: Приспешник может выбрать 9 рангов умений (это могут быть девять разных умений на ранге 1 каждое, или пара-тройка умений на более высоких рангах). Приспешники не могут повышать умения выше ранга 3 (Опытен).

Таланты

Способности Приспешника можно ещё больше усилить, выбрав для него таланты, благодаря которым он сможет лучше служить своему господину. Таланты - важная часть Приспешника; они не меньше черт определяют его природу, будь он красноречивый оратор, книжный червь или искусный убийца. Категория Приспешника накладывает ограничения на количество и уровень доступных ему талантов. Выбирая таланты для Приспешника, игрок должен следовать всем обычным требованиям - например, для того, чтобы брать таланты, связанные с психосилами, Приспешник должен обладать чертой Псайкер.

МИ может запретить некоторые таланты, если считает, что они не подходят для создаваемого Приспешника. Наконец, Приспешники не могут брать талантов, что позволяют им брать собственных Приспешников.

- Ничтожный: Приспешник может выбрать до 5 талантов 1-ого ранга
- Обычный: Приспешник может выбрать до 7 талантов 1-ого или 2-ого ранга
- Могучий: Приспешник может выбрать до 11 талантов 1-ого, 2-ого или 3-его ранга

Черты

Черты больше, чем что-либо другое, определяют природу Приспешника, будь он свирепый демон, бездушная машина или исполинский зверь. Количество и тип черт, доступных Приспешнику, зависят от его категории. Некоторые черты могут быть сильнее или слабее в зависимости от показателя X в скобках, что указывает на дополнительное количество очков брони, дополнительные руки или тому подобные преимущества. Величина показателя зависит от категории Приспешника - игрок может выбрать конкретное значение внутри указанного разброса.

Единственное исключение - особенность Сверхъестественная Характеристика, чей показатель не может превосходить бонус связанной характеристики Приспешника (то есть бонус характеристики с учётом этой способности не может превосходить родной бонус Приспешника больше чем вдвое). Приспешники, которым игрок выбрал черту Демон, также получают черту Варп-нестабильность.

МИ может запретить брать некоторые черты, если считает, что они не подходят для создаваемого Приспешника. Кроме того, если Приспешник не взял себе черты Размер, то считается, что он обладает размером (4) (Средний), то есть не превосходит обычного человека.

- Ничтожный: Приспешник может выбрать до трёх черт из следующего списка: Автостабилизация, Аморфный, Амфибия, Духовная Связь, Зверь, Копатель (1-5), Коренастый, Машина (1-2), Многорукий (1-2), Мыслеблок, Паникёр, Парящий (1-4), Ползучий, Природная Броня (1-4), Природное Оружие, Размер (1-10), Сверхъестественные Чувства (1-3), Жестокий Натиск (1-2), Слепой, Четвероногий, Сонар, Токсичный (1)

- Обычный: Приспешник может выбрать до пяти черт из следующего списка: Автостабилизация, Аморфный, Амфибия, Духовная Связь, Зверь, Копатель (1-8), Коренастый, Машина (1-4), Многорукий (1-3), Мыслеблок, Неумирающий, Ночное Зрение, Паникёр, Парящий (1-6), Ползучий, Природная Броня (1-6), Природное Оружие, Псайкер, Размер (1-10), Регенерация (1-2), Сверхъестественная Характеристика (1-3), Сверхъестественные Чувства (1-5), Жестокий Натиск (1-4), Слепой, Смертоносное Природное Оружие, Страх (1), Четвероногий, Сонар, Токсичный (1-3)

- Могучий: Приспешник может выбрать до семи черт из следующего списка: Автостабилизация, Аморфный, Амфибия, Демон, Духовная Связь, Зверь, Импланты космодесантников Хаоса (считается как 6), Импланты Механикус, Копатель (1-10), Коренастый, Летун (1-6), Машина (1-6), Многорукий (1-4), Мыслеблок, Неумирающий, Ночное Зрение, Варп-оружие, Паникёр, Парящий (1-10), Ползучий, Порождение Кошмара, Поту-сторонний, Природная Броня (1-8), Природное Оружие, Псайкер, Размер (1-10), Регенерация (1-4), Сверхъ-естественная Характеристика (1-4), Слепой, Сверхъестественные Чувства (1-10), Жестокий Натиск (1-6), Смертоносное Природное Оружие, Страх (1-2), Четвероногий, Сонар, Токсичный (1-4)

Некоторые черты можно усилить, пожертвовав общим количеством черт, что может иметь Приспешник. Уменьшив общее количество черт Приспешника на 1, игрок может увеличить на +1 показатель одной из следующих черт: Машина, Копатель, Летун, Парящий и Природная броня.



Орда Приспешников

Орда Приспешников создается таким же образом, как и Ничтожный Приспешник, однако вместо того, чтобы генерировать значение Ран, Орда Приспешников получает Численность, равную половине показателя Тёмной Славы еретика. Орда Приспешников следует всем правилам Орд - это большое количество последователей, которых привлёк к себе гнусно прославленный еретик. Хотя Орда представляет собой несколько индивидуумов, с точки зрения игры она рассматривается как один персонаж, а также считается одним Приспешником с точки зрения лимита. Если Тёмная Слава еретика меняется в течение сессии, Численность Орды Приспешников корректируется по усмотрению МИ.

Орда Приспешников и урон

Численность Орды - это абстракция её живучести и мощи, включая такие факторы как количество людей, их моральный дух, подготовка, а также способность переносить травмы. Следовательно, уменьшение Численности Орды из-за урона, полученного в бою, означает не индивидуальную гибель людей, а скорее снижение боеспособности Орды из-за травм, смертельных случаев и потери морального духа. Из-за абстрактного характера урона, наносимого Численности, Орда Приспешников «излечивается» совсем не так, как обычные персонажи. После столкновения, персонажи могут попытаться восстановить Численность Орды двумя способами, описанными ниже.

После того, как один из этих методов был успешно использован для восстановления одного или нескольких пунктов Численности, его нельзя будет использовать снова пока Численность Орды не будет изменена каким-либо другим способом, например, с новыми потерями или присоединением новых членов. Независимо от используемого метода, Численность Орды не может превысить первоначальное значение.

- Персонаж с Медикой может применить это умение для оказания первой помощи. Для оказания первой помощи Орде Приспешников, персонаж должен сделать Серьёзную (+0) проверку Медики. В случае успеха персонаж восстанавливает Численность Орды в размере своего бонуса Интеллекта, плюс один дополнительный пункт Численности за каждую степень успеха.

- Восстановить моральный дух Орды Приспешников может только сам еретик-повелитель. Для вдохновения боеспособности Орды приспешников, персонаж должен сделать Серьёзную (+0) проверку Командования, Очарования, Обмана либо Запугивания. В случае успеха персонаж восстанавливает Численность Орды в размере своего бонуса Тёмной Славы, плюс один дополнительный пункт Численности за каждую степень успеха.

Орды не восстанавливают свою Численность с течением времени так, как персонажи восстанавливают раны. Тем не менее, Численность Орды восстанавливается в периоды простоя (повествовательные паузы). Во многом это происходит так же, как и увеличение Численности из-за роста Тёмной славы еретика.

Новая черта: Имплантаты космодесантников Хаоса

Как и имперские астартес, космодесантники Хаоса обладают вживлёнными в их тела органами и генетическими модификациями.

- Второе сердце:** этот орган обеспечивает особенности Сверхъестественная Сила и Сверхъестественная Выносливость.
- Оссомодула:** этот имплантат обеспечивает черту Сверхъестественная Выносливость.
- Бископея:** этот имплантат обеспечивает черту Сверхъестественная Сила.
- Гемастамен:** этот орган обеспечивает особенности Сверхъестественная Сила и Сверхъестественная Выносливость.
- Орган Ларрамана:** этот орган позволяет космодесантнику не страдать от Потери Крови.
- Каталептический узел:** благодаря ему, космодесантник не получает штрафов на основанные на Восприятии проверки (например, проверки Бдительности), вызванные долгим отсутствием сна.
- Преомнор:** этот имплантат обеспечивает талант Сопротивление (Токсины).
- Омофагия:** благодаря этому органу, космодесантник может получать нужные сведения из съеденных частей тела врага. Какие именно сведения можно так получить, остаётся на усмотрение МИ – как правило, это долго быть что-то достаточно важное и очевидное для врага.
- Мультилёгкое:** этот имплантат обеспечивает черту Амфибия.
- Оккулоб:** этот имплантат обеспечивает талант Обострённые Чувства (Зрение).
- Ухо Лимана:** этот имплантат обеспечивает талант Обострённые Чувства (Слух).
- При-ак мембрана:** позволяет космодесантнику добровольно входить в состояние приостановленной активности. Для этого требуется медитация на протяжении 1d5 раундов. Этот орган также срабатывает автоматически, если персонаж теряет сознание из-за Критического урона. Ранения космодесантника, что находится в состоянии приостановленной анимации, не исцеляются, но и не ухудшаются. Чтобы вывести персонажа из этого состояния, требуется химическая терапия, самовнушение и успешная Тяжёлая (-20) проверка Медики.
- Меланохром:** этот имплантат обеспечивает черту Сверхъестественная Выносливость.
- Оолитовая почка:** этот имплантат обеспечивает талант Сопротивление (Токсины).
- Невроглотис:** этот имплантат обеспечивает талант Сопротивление (Токсины).
- Мукраноид:** этот имплантат обеспечивает талант Сопротивление (Жара, Холод)
- Железа Бетчера:** космодесантники способны плевать во врагов кислотой.

Плевков кислотой			Пистолет
Даль. 3 м	Скор. 0/-/-	Урон 1d5 (Э)	Проб. 4
Особенности: Токсичное (1)			

- Прогеноиды:** эти имплантаты способны превратить обычного человека в космодесантника, а могут убить его, вызвав страшное перенапряжение. Верноподданные астартес хранят большие запасы прогеноидов, извлечённых из тел павших братьев и используют их, чтобы создавать новых космодесантников. Многие же космодесантники Хаоса относятся к прогеноидам с куда меньшим почтением. Игромеханического эффекта эти органы не оказывают, но некоторые люди вполне могут захотеть заполучить их для собственных гнусных целей.
- Чёрный панцирь:** благодаря этому имплантату, космодесантники легко управляют со своими силовыми доспехами. Хотя космодесантник в силовом доспехе обладает особенностью Размер (Большой), благодаря чёрному панцирю враги не получают бонуса к проверкам Навыка Рукопашной и Стрельбы против него.



Глава 5: Орудия ненависти

Валюта Вихря - насилие. Треск разрываемой цепным мечом плоти и умиротворяющий взрыв болтерного заряда - музыка для служителей Тёмных богов, которые упиваются разрушением и смертью. Как правило, обитатели Вихря добывают оружие из кузниц окружающего их Имперiums, где оно производится миллиардами и в время непрекращающихся войн рассеивается по пустоте, пока не попадёт в руки еретиков и отступников. Не скованные узами ордосов и Адептус последователи Тёмных богов часто переделывают, извращают и изменяют своё оружие, иногда даже передавая ему порчу Хаоса. Оружие, броня и снаряжение жизненно важны для того, кто хочет выжить и победить. С правильным оружием и бронёй эффективность еретика многократно возрастает, а его шансы сокрушить врагов и продолжать существование во имя славы Тёмных богов возрастают. Эта глава описывает экипировку, доступную персонажам **Black Crusade**.

Таблица 5-1: Стрелковое оружие

Название	Класс	Даль.	Скор.	Урон	Проб.	Маг.	Перез.	Особенности	Вес	Доступность
Болтерное оружие										
Болт-пистолет Астартес	Пистол.	30 м	O/2/-	1d10+9 (B)	4	8	Полн.	Надёжное, Разрывное	5 кг	Чрезв. Редко
Болтер Астартес	Ручное	100 м	O/3/-	1d10+9 (B)	4	24	Полн.	Надёжное, Разрывное	10 кг	Чрезв. Редко
Тяжёлый болтер Астартес	Тяж.	150 м	-/-/6	1d10+12 (B)	5	60	Полн.	Надёжное, Разрывное	55 кг	Чрезв. Редко
Комби-болтер Астартес	Ручное-	80 м	O/4/-	1d10+9 (B)	4	48	Полн.	Надёжное, Разрывное, Сдвоенное	15 кг	Чрезв. Редко
Комби-болтер	Ручное	80 м	O/4/-	1d10+5 (B)	4	48	Полн.	Разрывное, Сдвоенное	12 кг	Чрезв. Редко
Зажигательное оружие										
Огнемёт Астартес	Ручное	20 м	O/-/-	1d10+9 (Э)	2	6	2 Полн.	Зажиг., Распыляющее	9 кг	Редко
Тяжёлый огнемёт Астартес	Тяж.	30 м	O/-/-	1d10+10 (Э)	4	10	2 Полн.	Зажиг., Распыляющее	65 кг	Очень Редко
Лазерное оружие										
Лазпушка	Тяж.	300 м	O/-/-	5d10+10 (Э)	10	5	2 Полн.	Проверенное (3)	55 кг	Чрезв. Редко
Мультилазер M41	Тяж.	150 м	-/-/5	2d10+10 (Э)	2	100	2 Полн.	Надёжное	35 кг	Очень Редко
Мельта оружие										
Мельтаган Астартес	Ручное	20 м	O/-/-	2d10+14 (Э)	12	5	Полн.	Мельта	20 кг	Чрезв. Редко
Мультимельта	Тяж.	60 м	O/-/-	2d10+16 (Э)	12	12	2 Полн.	Взрыв (1), Мельта	40 кг	Чрезв. Редко
Плазменное оружие										
Плазма-пистолет Астартес	Пистол.	30 м	O/2/-	1d10+10 (Э)	6	10	3 Полн.	Максим., Перегрев.	6 кг	Очень Редко
Плазмаган Астартес	Ручное	90 м	O/2/-	1d10+11 (Э)	6	40	5 Полн.	Максим., Перегрев.	25 кг	Очень Редко
Плазмапушка	Тяж.	120 м	O/-/-	2d10+10 (Э)	8	16	5 Полн.	Взрыв (3), Максим., Перегрев.	40 кг	Чрезв. Редко
Твердотельное оружие										
Автопушка M34	Тяж.	300 м	O/3/-	3d10+8 (Y)	6	20	2 Полн.	Надёжное	40 кг	Очень Редко
Автопушка «Жнец»	Тяж.	300 м	O/4/-	3d10+8 (Y)	6	40	2 Полн.	Надёжное, Сдвоенное	60 кг	Чрезв. Редко
Дробовик Астертес	Ручное	30 м	O/2/-	1d10+8 (Y)	0	10	2 Полн.	Разлёт, Надёжное	10 кг	Очень Редко
Шумовое оружие										
Бластмастер	Тяж.	250 м	O/-/-	3d10+10 (Y)	8	-	-	Взрыв (4)	40 кг	Почти Уникально
	Ручное	150	O/2/-	1d10+12 (Y)	6	-	-	Шторм		
Сирена Рока	Ручное	30 м	O/-/-	1d10+12 (Y)	8	-	-	Распыляющее	18 кг	Чрезв. Редко
Шумовой бластер	Ручное	100 м	O/2/4	1d10+9 (Y)	4	-	-	-	20 кг	Чрезв. Редко

Название	Класс	Даль.	Скор.	Урон	Проб.	Маг.	Перез.	Особенности	Вес	Доступность
Гранаты и взрывчатка										
Гнилотная граната	Метатель.	6С*3	О/-/-	2d10 (Э)	0	1	-	Взрыв (6), Токсичное (2)	0,5 кг	Дефицит
Фраг-граната Астартес	Метатель.	6С*3	О/-/-	2d10+2 (В)	0	1	-	Взрыв (4)	0,7 кг	Обычно
Крак-граната Астартес	Метатель.	6С*3	О/-/-	2d10+8 (В)	6	1	-	Оглушающее (0)	0,7 кг	Редко

Болтерное оружие Астартес

Как Адептус Астартес Имперiums владеют недоступным для смертных оружием, так и легионеры-предатели вооружаются куда более крупным болтерным оружием, стреляющим значительно более мощными патронами. Оружие космических десантников Хаоса часто бывает настоящими реликтами, сохранившимися со времён Ереси, и одержимо древними и смертоносными машинными духами. Кровожадность оружия сдерживается лишь несокрушимой волей его ужасающего владыки. Болтеры, болт-пистолеты, комби-болтеры и тяжёлые болтеры Астартес имеют много общего с предназначенных для смертных версиями. Самая значительная разница заключена в более мощных патронах и более надёжных механизмах. Разумеется, они считаются оружием Астартес и все пользующиеся им смертные получают соответствующие штрафы.

Комби-болтер

Комби-болтер - предшественник имперского шторм-болтера, де-факто - просто два болтера с одним спусковым механизмом внутри единого корпуса. Такое оружие громоздко и тяжёло, но обладает внушительной скорострельностью.

Смертные использующие оружие Астартес

Оружие и доспехи Астартес создавались для богов, а не для смертных, и у любого, кроме космических десантников Хаоса, будут проблемы с тем, чтобы применять их. Силовая броня Астартес подходит лишь космодесантникам Хаоса, поскольку иные персонажи, пусть даже подходящего роста, не обладают нужными имплантатами или подготовкой. Оружие Астартес могут использовать и простые смертные, но оно будет считаться для них на класс больше обычного (Пистолет будет считаться Ручным оружием, Ручное - Тяжёлым, но Тяжёлое останется Тяжёлым).

Рукопашное оружие Астартес, которым легионер может владеть, держа одной рукой, потребует от смертного двуручного хвата, а изначально двуручное для людей и вовсе не подходит.

Кроме того, смертные, использующие оружие Астартес, получают штраф -10 ко всем проверкам атаки. Этот штраф отменяется, если персонаж имеет Сверхъестественную Силу (+4) и выше.

Зажигательное оружие Астартес

Легионеры-предатели могут носить более крупные огнемёты и большой запас топлива. Такое оружие способно извергать большее количество прометия и таким образом наносить больший урон. Разумеется, огнемёт и тяжёлый огнемёт Астартес считаются оружием Астартес, и все пользующиеся им смертные получают соответствующие штрафы.

Лазпушка

Большое и громоздкое оружие, которое обычно обслуживает расчёт из двух-трёх человек или одного легионера-предателя. Хотя в обращении такое орудие не очень удобно, его выстрел способен пробить танковую броню.

Мультилазер М41

Мультилазер это скорострельный лазер со вращающимся блоком стволов, обычно играющий роль бортового противопехотного оружия. Увы, его выстрелы не обладают бронебойностью лазпушки, что делает его менее эффективным против тяжёлой техники.

Мельта оружие Астартес

Космические десантники Хаоса умело используют мельтаганы, хотя они предпочитают более крупные модели, способные сильнее нагреть цель и нанести ей больше урона. Разумеется, они считаются оружием Астартес и все пользующиеся им смертные получают соответствующие штрафы.

Мультимельта

Эта более тяжёлая версия мельтагана способна стрелять на значительно большее расстояние. Это делает мультимельту ещё более эффективной против танков, хотя сам размер оружия таков, что лучше устанавливать её на технику. Лишь космодесантники Хаоса достаточно сильны, чтобы идти в бой с таким оружием, что нередко и делают.

Плазменное оружие Астартес

Тысячи лет легионеры-предатели используют более крупное плазменное оружие, содержащее водородное топливо в более высоком квантовом состоянии, что делает их более мощным и опасным в использовании. Разумеется, плазма-пистолет и плазмаган Астартес - это просто более мощные версии плазма-пистолета и плазмагана, но считаются оружием Астартес, и все пользующиеся им смертные получают соответствующие штрафы.

Плазмапушка

Выстрел из плазмапушки - ужасающее зрелище: раскалённая плазма заливает целую область, и всё, к чему она прикасается, горит, плавится или растворяется. Это оружие настолько велико, что ему необходима ранцевая канистра с топливом, так что только Астартес могут использовать его как личное оружие. Куда чаще плазменные пушки устанавливаются на технику, где можно их можно снабдить специальными охлаждающими устройствами, что предотвратят перегрев. Подобно другому плазменному оружию, плазмапушки можно использовать в максимальном режиме - в таком случае их смертоносность возрастает ещё больше.

Автопушка М34

М34 это тяжёлая самозарядная крупнокалиберная пушка, которая использует плотные твёрдые снаряды для пробивания брони и обычно управляется расчётом. Хотя автопушки и не способны с лёгкостью пробивать керамитовую броню космодесантников, они без проблем уничтожают лёгкие и средние боевые машины, а потому массово применяются как Имперской Гвардией, так и многими армиями отступников. Автопушка М34 это более старая модель, нежели та, что использует Астра Милитарум Иерихонского рубежа, рассчитанная на установку на треноге. Её может использовать один человек, хотя для перемещения и обслуживания желательны двое.

Автопушка «Жнец»

Жнец это особый тип двуствольной автопушки, более не используемый силами Империи. Такое орудие часто встречается у терминаторов Хаоса, которые используют большую скорострельность для того, чтобы уничтожать тяжёлую пехоту и лёгкую технику на солидном расстоянии.

Дробовик Астартес

Некоторые дробовики специально разработаны для космических десантников - большая часть таких первоначально использовалась разведчиками лояльных орденов и была «реквизирована» легионерами-предателями. Разумеется, он считается оружием Астартес и все пользующиеся им смертные получают соответствующие штрафы.

Гнилотная граната

Как правило, создаваемая из радиоактивных или бактериологических отходов гнилотная граната - жестокое, но смертельно опасное оружие, способное отравить целый зал. Оно особенно популярно среди последователей Нургла, которые наслаждаются распространением ядов и загрязнения.

От гнилотных гранат не спасает никакая броня, за исключением герметичной. После подрыва граната оставляет облако ядовитых паров и газов, которое остаётся висеть 1d10 раундов. Любой всходящий в зону взрыва немедленно получает 1d10 очков энергетического урона с качеством Токсичное (1). Негерметичная броня не спасает от этого урона.

Гранаты Астартес

Легионер-предатель может использовать более крупные и мощные версии гранат. Настоящие гранаты Астартес найти непросто, так что многие космодесантники Хаоса не брезгают обычными.

Шумовое Оружие

В отличие от прочего стрелкового оружия, шумовое не требует боеприпасов. Вместо этого оно предназначено для усиления и фокусировки шумов. Им требуется источник энергии, и потому большая часть шумового оружия, особенно принадлежащего шумовым десанникам Слаанеш, подключается к силовой броне носителя и питается из её энергосистемы.

Для использования шумового оружия носитель должен носить силовую броню. Провода и кабели шумового оружия должны быть подключены непосредственно к источнику питания брони. Пока броня запитана, шумовое оружие функционирует и не требует перезарядки или боеприпасов.

Бластмастер

Бластмастер это тяжёлое оружие, которое преобразует пульсирующую басовую ноту во взрывное крещендо, способное разрывать глазные яблоки и внутренние органы. Накатывающие звуковые волны способны разрывать и разрушать броню, что делает бластмастер неплохим противотанковым оружием.

Бластмастер ведёт огонь в двух режимах. На «взрывном крещендо» он считается Тяжёлым оружием во всех смыслах. В режиме «поток шума» он испускает короткие диссонирующие риффы, что позволяет вести огонь на ходу, потому оружие считается Ручным.

Сирена Рока

Некоторые шумовые десантники используют сирену Рока - структуру из трубок и излучателей, которые соединяются со шлемом и усиливают боевые кличи и вопли экстатического наслаждения, превращая их в ударные волны маниакального разрушения.

Сирена Рока монтируется на плечи носителя и оставляет обе руки свободными, не мешая носить другое оружие или делать что-либо ещё.

Шумовой бластер

Это оружие выпускает волны калечащих и искажающих гармоник, разрывающие цель на части. Многие владеющие акустическими бластерами шумовые десантники используют его с маниакальной интенсивностью. Они терзают диссонансные аккорды и богохульные тональности, так что оружие ревёт в смеси агонии и экстаза.

При стрельбе из шумового бластера Длинной Очередью, он считается Тяжёлым оружием во всех отношениях (включая необходимость устанавливать его на опору).



Таблица 5-2: Рукопашное оружие

Название	Класс	Даль.	Урон	Проб.	Особенности	Вес	Доступность
Цепное оружие							
Цепная глефа †	Рукопашное	-	1d10+3 (P)	3	Разрывное	8 кг	Дефицит
Цепное лезвие «Ксеркс»	Рукопашное	-	1d10+2 (P)	2	Разрывное	5 кг	Дефицит
Цепной меч «Фобос»†	Рукопашное	-	2d10+2 (P)	3	Разрывное, Несбалансированное	16 кг	Редко
Цепной топор Астартес	Рукопашное	-	1d10+5 (P)	3	Разрывное	14 кг	Чрезв. Редко
Цепной меч Астартес	Рукопашное	-	1d10+3 (P)	3	Разрывное, Сбалансированное	9 кг	Очень Редко
Низкотехнологичное оружие							
Боевой нож Астартес	Рукопашное	-	1d10 (Y)	0	-	2 кг	Очень Редко
Боевая коса †	Рукопашное	-	1d10+4 (Y)	3	Разящее (1), Несбалансированное	6 кг	Дефицит
Боевой топор	Рукопашное	-	1d10+2 (Y)	2	Несбалансированное	6 кг	Обычно
Силовое оружие							
Грозовой коготь	Рукопашное	-	1d10+6 (Э)	8	Проверенное (4), Силовое	30 кг	Чрезв. Редко
Громовой Молот Астартес †	Рукопашное	-	2d10+4 †† (Э)	10	Оглушающее (2), Силовое Поле, Громоздкое	20 кг	Почти Уникально
Проклятый Крозиус	Рукопашное	-	2d10+6 (Э)	5	Разящее (4), Сбалансированное, Силовое Поле, Шоковое	12 кг	Почти Уникально
Силовая булава Астартес	Рукопашное	-	1d10+6 (Э)	5	Силовое Поле, Шоковое	8 кг	Чрезв. Редко
Силовой кулак Астартес	Рукопашное	-	2d10 †† (Э)	10	Силовое Поле, Несбалансированное	25 кг	Чрезв. Редко
Цепной кулак астартес	Рукопашное	-	2d10 †† (Э)	10	Громоздкое, Разрывающее, Силовое Поле	55 кг	Чрезв. Редко
Силовой меч Астартес	Рукопашное	-	1d10+6 (Э)	6	Силовое Поле, Сбалансированное	5 кг	Чрезв. Редко
Силовой топор Астартес	Рукопашное	-	1d10+8 (Э)	8	Силовое Поле, Несбалансированное	9 кг	Чрезв. Редко
Силовая коса	Рукопашное	-	1d10+7 (Э)	7	Силовое поле, Несбалансированное	9 кг	Очень Редко
Топор падшего магоса	Рукопашное	-	2d10+4 (Э)	6	Силовое поле, Несбалансированное	8 кг	Чрезв. Редко
Тяжелый хопеш Поликса	Рукопашное	-	1d10+8 (Э)	8	Сбалансированное, Силовое Поле	6 кг	Очень Редко
Лёгкий хопеш Кастира	Рукопашное	-	1d10+4 (Э)	4	Гибкое, Сбалансированное, Силовое Поле	2 кг	Очень Редко
Экзотическое оружие							
Адский клинок	Рукопашное	-	1d10+8 (Э)	10	Сбалансированное, Силовое Поле	10 кг	Уникально
Чумной клинок	Рукопашное	-	1d10+3 (P)	4	Сбалансированное, Токсичное (2)	3 кг	Чрезв. Редко

† Оружие двуручное †† Оружие добавляет к урону удвоенный бонус Силы пользователя

Цепная глефа

Такая редкая вариация цепного оружия, сравнительно широко распространённая в подульях Каликсиды, имеет длинную рукоять с двусторонним цепным лезвием на одном конце. Его можно использовать как рубящее или колющее оружие. Относительно небольшой вес клинка позволяет проводить быстрые оборонительные манёвры и делать выпалы, что прекрасно подходит для вызывающих клаустрофобию залов подулья. Это двуручное Рукопашное оружие.

Цепное лезвие «Ксеркс»

Это древнее оружие состоит из цепного лезвия, прикреплённого к предплечью, бронированной перчатки и источника питания. Тяжёлое и прочное, оно способно разорвать двери бункера или бронированный нагрудник, при этом не мешая владельце держать в руках стрелковое оружие. «Ксерксы» очень громоздки и похожи с грубые цепные кулаки, что делают еретехи Вихря.

Ксеркс можно использовать, даже когда персонаж держит в руке другое оружие.

Цепной меч «Фобос»

Это огромное двуручное оружие почти двухметровой длины обладает длинной рукоятью и утяжелённым яблоком, дающим некоторое подобие баланса. У Фобоса обоюдоострый клинок, так что владелец может поражать врага в бою обеими сторонами, что делает технику владения таким оружием больше похожей на таковую у цепа, чем обычного цепного меча. Изначально Фобос использовался в кузнице Поликс, чтобы пробивать переборки и бронелисты во время строительства, но позже воины Кхорна нашли ему новое применение, сполна оценив его грубую эффективность. Это двуручное Рукопашное оружие.

Цепной топор Астартес

Древний паттерн Деймос Mk II намного мощнее современных, поскольку использует дополнительное питание от силовой брони владельца чтобы вращать более тяжёлые цепи на большей скорости. Разумеется, он считается оружием Астартес и все пользующиеся им смертные получают соответствующие штрафы.

Цепной меч Астартес

Подобно остальному оружию легионеров-предателей, цепные мечи Астартес длиннее и тяжелее обычных, так что их могут использовать лишь сильнейшие воины. Разумеется, он считается оружием Астартес и все пользующиеся им смертные получают соответствующие штрафы.

Боевой нож Астартес

Только космодесантники могут называть столь грозное оружие ножом. Если бы не излишне толстая рукоять, простой смертный мог бы сражаться им как мечом. Крепкие и тяжёлые ножи Астартес предназначены для ближнего боя и часто служат последним оружием Астартес, за которое он возьмётся, когда выйдут все боеприпасы или закончится энергия. Разумеется, он считается оружием Астартес и все пользующиеся им смертные получают соответствующие штрафы.

Боевая коса

Этот обычный инструмент агромирца, смертельно опасен в бою, где может легко скашивать врагов благодаря изогнутому лезвию и длинному древку. Это двуручное Рукопашное оружие.

Боевой топор

Многие еретики клянутся, что топор это самое лучшее оружие, ценя его простоту и жесткость. Каждым ударом они могут выразить ненависть к Империи, каждым ударом они разят лицемерие и слабость его обманутых рабов.



Грозовой коготь

Чаще всего грозные когти используют вместе с терминаторской бронёй, которая лучше всего позволяет пользоваться сокрушительной силой нескольких бритвенной остроты лезвий, закреплённых на бронеперчатке. Каждое из этих лезвий смертоносно само по себе, а окутавшись силовым полем, оно способно разрезать почти любой материал. Ранние модели терминаторской брони имели только один коготь, что позволяло воину удерживать стрелковое оружие в другой руке. Более поздние конфигурации пришли к идее парных когтей, но многие до сих пор предпочитают один коготь, стремясь к большей тактической гибкости. Этот вариант грозного когтя требует использования силовой брони, но может использоваться как смертными, так легионерами. Каждый коготь очень громоздок, и его носитель не может предпринимать облачённой в эту перчатку рукой никаких действий, кроме самых простых.

Грозные когти наносят дополнительное очко урона за каждую степень успеха на проверке атаки.

Громовой Молот Астартес

Громовые молоты содержат большие накопители, постоянно набирающие заряд, который бурно высвобождается при ударе. В вихре невероятно сложно найти подобное оружие, предназначенное для рук Астартес, но всё же возможно. Разумеется, он считается оружием Астартес и все пользующиеся им смертные получают соответствующие штрафы.

Громовой молот — одноручное оружие, но наносит +2 дополнительного урона, если используется двумя руками.

Проклятый Крозиус

Искаженный и извращенный вариант Крозиус Аркана капелланов космодесанта, Проклятый Крозиус это кощунственная издёвка над самим Империем.

Пока персонаж использует Проклятый Крозиус в качестве Рукопашного оружия, он получает талант Ненависть против любого врага, с которым вступает рукопашную схватку.

Это одноручное рукопашное оружие, но при использовании двумя руками оно получает качество Оглушающее (0).

Силовая булава Астартес

Разработанная в начале Крестовых походов, силовая булава Астартес стала простым способом применить переоткрытые технологии силового оружия на поле брани. Разумеется, она считается оружием Астартес и все пользующиеся им смертные получают соответствующие штрафы.

Это одноручное рукопашное оружие, но при использовании двумя руками оно получает качество Оглушающее (0).

Силовой топор Астартес

Силовой топор это страшное и смертоносное оружие, ведь его владелец легко может развалить врага на две половины. Разумеется, он считается оружием Астартес и все пользующиеся им смертные получают соответствующие штрафы.

Силовой кулак Астартес

Ничто не воплощает абсолютную сокрушающую мощь полнее, чем многократно усиливающий мощь носителя силовой кулак. При активации громоздкую перчатку окружают энергетические поля, и стоит владельцу такого оружия ударить или схватить врага, как его броня будет смята, а плоть и кости ливнем хлынут на землю. Силовой кулак - стандартное вооружение терминаторов Хаоса, но многие используют различные источники питания, чтобы использовать его с обычными доспехами. Разумеется, он считается оружием Астартес и все пользующиеся им смертные получают соответствующие штрафы.

Оружие добавляет к урону удвоенный бонус Силы пользователя.

Цепной кулак астартес

Возможно самое разрушительное штатное оружие ближнего боя в легионах, цепной кулак сочетает разрушительную энергию силового кулака с разрывающими зубьями цепного меча. Огромная, напоминающая силовой кулак, перчатка дополнена двойным цепным клинком. Он очень тяжёл даже для космодесантника Хаоса в силовой броне, и лишь облачённый в терминаторский доспех воин может правильно его использовать. Изначально цепные кулаки разрабатывались для абордажей, в ходе которых ими разрывали переборки пустотных судов и пробивали самые крепкие преграды. С тех пор терминаторы Хаоса эффективно используют их даже против самых тяжело бронированных врагов. Цепной кулак не менее громоздок нежели силовой, и его носитель не может предпринимать облачённой в эту перчатку рукой никаких действий, кроме самых простых. Разумеется, он считается оружием Астартес и все пользующиеся им смертные получают соответствующие штрафы.

Его можно использовать только совместно с терминаторской бронёй. Оружие добавляет к урону удвоенный бонус Силы пользователя.

Силовой меч Астартес

Часто служащий знаковым оружием лучших воинов силовой меч - пожалуй, самое опасное оружие ближнего боя. В руках умелого фехтовальщика он сочетает смертоносную атаку с почти непробиваемой обороной. Силовые мечи производятся в самых разных стилях, и целые школы фехтования посвящены искусству совершенно владения таким оружием. Разумеется, он считается оружием Астартес и все пользующиеся им смертные получают соответствующие штрафы.

Силовая коса

Это древнее оружие, казалось бы, исчезло во времена Крестовых походов, ведь никогда не было принято на вооружение, и его использование было окончательно прекращено декретом Муниторума в М34. Однако силовые косы по-прежнему пользуются популярностью среди вечных легионеров и их человеческих союзников - особенно последователей Нургла. Коса позволяет поражать врагов на большем расстоянии, а длинное лезвие - перерубать несколько человек за один замах. Это двуручное Рукопашное оружие.

Топор падшего магоса

Отрёкшиеся от ложного Омниссии иногда сохраняют топоры культа Механикус, но в знак своей истинной верности превращают их в ещё более смертоносное оружие. Владелец такого топора может попытаться развратить имперские машины и их духов с помощью Очень Тяжёлой (-30) проверки умения Техпользование. Это повредит машинам и духам, сделав их бесполезными для всех, кроме других еретиков. Топор падшего магоса также действует как комби-инструмент и является двуручным рукопашным оружием.

Тяжелый хопеш Поликса

Клинки кузни Поликс являются отражением тяжелой промышленности мира. Громоздкие и жестокие, длинные изогнутые лезвия могут пробить самую толстую броню и разрезать человека пополам одним движением.

Лёгкий хопеш Кастира

Почти полная противоположность тяжёлых кузенов, клинки Выработок кузни Кастир спроектированы как быстрое и гибкое дуэльное оружие. Часто используемые в парах, эти изящные мечи имеют изогнутую рукоять, которая позволяет очень легко вращать и поворачивать оружие. Тонкое лезвие делает защиту против них весьма сложной и единственным верным решением в бою являются клинки Поликса.

Адский клинок

Этими могучими, выкованными в Варпе клинками владеют кровопускатели, устрашающие воины-демоны Кхорна. Очень редко смертный побеждает одного из них и берёт их оружие трофеем. Такой зазубренный металлический клинок, почерневший, но окаймлённый пылающими угольями - это физическое проявление несравненной кровожадности своего обладателя. Немногие смертные могут похвастаться достаточной силой воли, чтобы использовать это оружие. Однако, чем больше крови проливает клинок, тем сильнее он становится, светясь всё более ярким багровым светом.

Каждый раз, когда пользователь убивает противника адским клинком, оружие получает +2 к урону, который он наносит в последующих раундах. Этот бонус является кумулятивным с несколькими убийствами и длится до конца столкновения.

Чумной клинок

Каждый из этих изъеденных клинков покрыт ржавчиной и таит многочисленные болезни, ибо он предназначен разносить благословения Дедушки Нургла по всей галактике. Лишь чистые в его глазах - например, чумные десантники, получают это оружие, а любое слабое существо, получившее хоть бы царапину от него, благословляется одним из бесчисленных даров Отца Чумы, например, Гнилью Нургла или плачущей оспой.

Качество Токсичное этого оружия, поимо обычного урона, также наносит 1d5 единиц урона Выносливости.





Модификации оружия

Несмотря на неисчислимые миллиарды существующих экземпляров, со временем каждое оружие становится таким же уникальным, как и его владелец. Еретики, не сдерживаемые запретами Мунитора или доктринами культа Механикус, используют бесчисленное количество модификаций оружия.

Ленточное питание

Обычный магазин оружия был снят и заменён на механизм ленточного питания и открытый затвор. Это позволяет увеличить скорострельность и размер магазина, но делает оружие более склонным к заклиниванию. Скорострельность оружия в режиме Длинной Очереди увеличивается на +2 (для этого оружие должно иметь возможность стрелять Длинной Очередью), а размер Магазина увеличивается до 100 (если он не был больше). Оружие приобретает качество Ненадёжное, или теряет качество Надёжное, если обладало им.

Установка: любое болтерное или твёрдотельное оружие.

Капительница

Добавляемые к любому древковому оружию, вроде посоха или цепа, капительницы могут испускать ароматный дым, болезнетворные пары, наркотики или иные газы. Эффект зависит от используемого газа или вещества.

Установка: любое двуручное Рукопашное оружие.

Карабин

Некоторые еретики предпочитают более легкое и маневренное оружие, чем винтовка, но при этом хотят добиться большей устойчивости, чем при использовании пистолетов. При добавлении приклада и, возможно, некоторых дополнительных модификаций, пистолетное оружие можно эффективно превратить в карабин. Оружие меняет свой тип на Ручное и увеличивает Дальность вдвое.

Установка: любое оружие типа Пистолет.

Таблица 5-3: Модификации оружия

Название	Вес	Доступность
Ленточное питание	+50%	Дефицит
Капительница	+0.5 кг	Изобильно
Карабин	+25%	Средне
Обрез	-25%	Средне
Удлиненный ствол	+50%	Средне
Штурмовое поле	-	Очень Редко

Обрез

Чаще всего укорачивают дробовики, но эту модификацию можно произвести и с другим оружием. Не смотря на потерю в точности, обрезное оружие легче и маневреннее, что делает его сподручным для городских боев или при абордажах, когда важно иметь возможность преодолевать узкие двери или корридоры, сохраняя при этом оружие наготове. Обрезанное оружие также легче скрыть, что важно для ульевых бандитов или других преступников. Обрезанное оружие уменьшает Дальность и Вес на одну четверть и наносит дополнительный урон +2 при стрельбе с Ближней дистанции или ближе.

Установка: любые дробовики или автоганы.

Удлиненный ствол

В то время как Департамент Муниторум выпускает лонглазы и снайперские винтовки для преданных своему делу снайперов Империи, некоторые еретики собственноручно модифицируют оружие, чтобы обеспечить увеличение точности. Часто это достигается при помощи наращивания компонентов, снятых с подобного или идентичного донорского оружия. Оружие с удлиненным стволом увеличивает Дальность и Вес в полтора раза.

Установка: любое болтерное, лазерное, или твердотельное оружие класса Ручное.

Штурмовое поле

Силовое оружие может быть оснащено более мощным генератором, который сделает силовое поле эффективнее, но опасным для владельца не менее, чем для врага. Урон и Пробивание оружия возрастают на +2, а любое оружие без качества Силовое Поле, Психосиловое, Варп-оружие или не является чертой Природное Оружие, которое поражает или парирует оружие с штурмовым полем автоматически уничтожается. Если на проверке атаки этим оружием персонаж выбрасывает 91-00, то поле задевает его самого, и он получает одно попадание от этого оружия от которого невозможно уклониться (не добавляйте бонус Силы персонажа к этому урону).

Установка: любое силовое оружие.

Специализированные боеприпасы

Для большинства видов оружия существуют различные специализированные боеприпасы. Еретики могут похвастаться впечатляющим арсеналом.

Болт-снаряды Адское пламя

Изначально созданные в Империи для борьбы с тиранидами, эти болтерные снаряды содержат мощную мутагенную кислоту, которая с ужасающей скоростью разъедает живую ткань. Не-которые банды космических десантников Хаоса сняли эти патроны с тел лояльных космодесантников и используют в своих целях.

Эффект: Против живых целей, оружие получает качества Токсичное (3) и Отмщающее (9). При использовании в тяжёлом болтере, боеприпасы также меняют его Скорострельность на О/-/- и дают качество Взрыв (3). При использовании против Орд, каждое попадание уменьшает Численность орды на 1.

Применяется: болт-пистолеты, болтеры и тяжёлые болтеры.

Болт-снаряды Инферно

Инферно-болты это стандартные болт-снаряды с начертанными на них рунами силы, священными для Архитектора судеб. Они светятся внутренним светом, а сами знаки извиваются от едва сдерживаемой силы. При выстреле болты взрываются ярким светом кобальта и алого огня, уни-чтожая все поблизости зловещей энергией варпа.

Эффект: Оружие теряет качество Разрывное, но приобретает качества Варп-оружие и Взрыв (2). Болт-снаряды Инферно действуют только тогда, когда их использует кто-то, посвященный Тзинчу. Они слишком нестабильны, чтобы стрелять в любом режиме, кроме одиночных выстрелов, а также теряют качество Варп-оружие при использовании против неживых целей.

Применяется: болт-пистолеты и болтеры.

Болт-снаряды Металлический шторм

Оснащённые датчиком приближения, снаряды взрываются до того как поразят цель, разбрасывая вокруг шрапнель, что делает их идеальным инструментом борьбы с толпами и врагами, засевшими в укрытии.

Эффект: Урон и Пробивание оружия уменьшаются на 2, но оно получает качество Взрыв (2).

Применяется: болт-пистолеты, болтеры и тяжёлые болтеры.

Болт-снаряды Сталкер

Созданные для снайперской стрельбы, Болт-снаряды Сталкер делают оружие почти бесшумным, поскольку снаряд вылетает из ствола всего лишь с небольшим хлопком.

Эффект: Проверки Бдительности, предпринятые для обнаружения такого выстрела, получают дополнительный штраф -30 и могут совершаться только в пределах 30 метров от стрелка. Урон оружия уменьшается на 2.

Применяется: болт-пистолеты, болтеры и тяжёлые болтеры.

Таблица 5-4: Боеприпасы

Название	Доступность
Болт-снаряды Адское пламя	Очень Редко
Болт-снаряды Инферно	Чрезв. Редко
Болт-снаряды Металлический шторм	Очень Редко
Болт-снаряды Сталкер	Очень Редко
Высококачественный прометий	Редко
Очищенная плазма	Очень Редко

Высококачественный прометий

В огнёмётных канистрах часто встречается скверно очищенный или вовсе использованный в генераторах или двигателях челноков прометий. Высококачественный же прометий значительно чище, и позволяет огнёмёту выпускать значительно более мощный поток.

Эффект: Дальность оружия увеличивается на 20 метров.

Применяется: Зажигательное оружие.

Очищенная плазма

Опытный и располагающий нужным оборудованием оружейник может создать более чистую плазму, чтобы сгладить стремление плазменного оружия перегреваться.

Эффект: Оружие теряет качество Перегревающееся.

Применяется: Плазменное оружие.

Силовая броня

Силовая броня – это ориентир, с оглядкой на который оценивают все прочие виды брони, что использует человечество. Первые модели силовых доспехов были созданы в далёком прошлом человечества. В те времена Император оснастил такой бронёй целые легионы космодесанта. Когда магистр войны Хорус восстал против Императора, к нему присоединилась половина легионеров, взявших с собой и своих доспехи.

Массивные керамитовые пластины обеспечивают носителю высокую защиту, а оплетающие их изнутри микроволокна, активируемые электрическими импульсами, увеличивают физическую силу.

У некоторых легионеров-предателей силовая броня сохранилась с очень давних времён, её защитили колоссальные усилия или капризы Варпа. Другие носят более новые модели, снятые с павших врагов или, в случае недавно отступившимися от Империи космических десантников - полученные из арсеналов ордена.

Однако, не только легионеры-предатели носят силовую броню. Во время Великого крестового похода и прошедшие с тех времён десять тысяч лет такие доспехи создавали и для смертных. Человеческие комплекты не обладают характерными для легионной брони подсистемами, но все равно, делают людей опасными противниками.

Таблица 5-5: Силовая броня

Название	Покрытие	ОБ	Макс. Лов.	Подсистемы	Вес	Доступность
Человеческая силовая броня						
Лёгкая силовая броня	Все	7	40	Три системы из общего списка	40 кг	Очень Редко
Тяжёлая силовая броня	Все	8	35	Три системы из общего списка	65 кг	Чрезв. Редко
Терминаторская броня	Все	14	25	Три системы из общего списка	400 кг	Почти Уникально
Силовая броня Астартес						
Силовая броня Астартес-предателя	Все, усил. Корпус	8/9	50	Четыре системы из любого списка	170 кг	Чрезв. Редко
Силовая броня Астартес Mk7 «Аквила»	Все, усил. Корпус	8/10	45	Все системы	180 кг	Чрезв. Редко
Терминаторская броня Астартес-предателя	Все	14	35	Четыре системы из любого списка	450 кг	Почти Уникально

Лёгкая силовая броня

Этот доспех даёт носителю черту Сверхъестественная Сила (1) и увеличивает величину его Размера на один уровень. Его источника питания достаточно для работы в течение 6 часов, пока не потребуется перезарядка или пополнение запасов топлива, также пока броня запитана, вес доспеха не учитывается при подсчёте веса носимого персонажем. Броня содержит до трёх подсистем из общего списка подсистем силовой брони.

Тяжелая силовая броня

Этот доспех даёт носителю черты Автостабилизация и Сверхъестественная Сила (2) и увеличивает величину его Размера на один уровень. Его источника питания достаточно для работы в течение 12 часов, пока не потребуется перезарядка или пополнение запасов топлива, также пока броня запитана, вес доспеха не учитывается при подсчёте веса носимого персонажем. Броня содержит до трёх подсистем из общего списка подсистем силовой брони. Персонаж в тяжёлой силовой броне получает штраф -10 к проверкам Ловкости, когда требуется утонченная манипуляция руками в перчатках.

Терминаторская силовая броня

Этот доспех даёт носителю черты Автостабилизация и Сверхъестественная Сила (3) и увеличивает величину его Размера на один уровень. Его источника питания достаточно для работы в течение 24 часов, пока не потребуется перезарядка или пополнение запасов топлива, также пока броня запитана, вес доспеха не учитывается при подсчёте веса носимого персонажем. Броня содержит до трёх подсистем из общего списка подсистем силовой брони, а также оснащена силовым полем с рейтингом защиты 35 без шанса перегрузки. Персонаж в терминаторской силовой броне не может Бегать или предпринимать проверки Уклонения, и получает штраф -10 к проверкам Ловкости, когда требуется утонченная манипуляция руками в перчатках.

Силовая броня Астартес-предателя

Этот доспех даёт носителю черты Автостабилизация и Сверхъестественная Сила (2) и увеличивает величину его Размера на один уровень. Его источника питания достаточно для работы в течение 24 часов, пока не потребуется перезарядка или пополнение запасов топлива, также пока броня запитана, вес доспеха не учитывается при подсчёте веса носимого персонажем. Броня оснащена авточувствами, вокс-системой и системой жизнеобеспечения, также дополнительно содержит до трёх подсистем из любого списка подсистем силовой брони. Персонаж в силовой броне Астартес-предателя получает штраф -10 к проверкам Ловкости, когда требуется утонченная манипуляция руками в перчатках и не может использовать Стрелковое оружие не-Астартес, если оно не подверглось определённым модификациям (как минимум удалению или модификации спусковых механизмов).

Силовая броня Астартес Mk7 «Аквила»

Этот доспех даёт носителю черты Автостабилизация и Сверхъестественная Сила (2) и увеличивает величину его Размера на один уровень. Его источник питания не нуждается в перезарядке или пополнении запасов топлива (в разумных пределах), также пока броня запитана, вес доспеха не учитывается при подсчёте веса носимого персонажем. Броня оснащена всеми доступными подсистемами. Персонаж в силовой броне Астартес Mk7 «Аквила» получает штраф -10 к проверкам Ловкости, когда требуется утонченная манипуляция руками в перчатках и не может использовать Стрелковое оружие не-Астартес, если оно не подверглось определённым модификациям (как минимум удалению или модификации спусковых механизмов).



Терминаторская броня Астартес-предателя

Этот доспех даёт носителю черты Автостабилизация, Сверхъестественная Сила (3), увеличивает величину его Размера на один уровень (черный панцирь уже не может нивелировать этот размер) и позволяет стрелять из Тяжёлого оружия одной рукой. Его источника питания достаточно для работы в течение 24 часов, пока не потребуется перезарядка или пополнение запасов топлива, также пока броня запитана, вес доспеха не учитывается при подсчёте веса носимого персонажем. Броня оснащена авточувствами, ауспиком, вокс-системой и системой жизнеобеспечения, также дополнительно содержит до трёх подсистем из любого списка подсистем силовой брони. Броня оснащена силовым полем с рейтингом защиты 35 без шанса перегрузки. Персонаж в терминаторской броне Астартес-предателя не может Бегать или предпринимать проверки Уклонения, получает штраф -10 к проверкам Ловкости, когда требуется утонченная манипуляция руками в перчатках и ограничивает список вооружения которое он может использовать следующим перечнем: комби-болтер Астартес (во всех вариантах, таких как комби-мельты или кобми-плазмы), цепной кулак Астартес, грозовой коготь, силовой топор Астартес, силовой кулак Астартес, силовая булава Астартес, силовая коса, силовой меч Астартес, громовой молот Астартес, автопушка «Жнец», тяжёлый огнемёт Астартес, демоническое оружие и психосиловое оружие (всех видов).

Вспомогательные системы

Силовая броня это больше, чем простое защитное снаряжение. Она оснащена бесчисленными вспомогательными системами, множеством устройств, увеличивающих мастерство воина до непревзойдённых высот. Некоторые системы устанавливаются и на человеческие варианты доспехов, в то время как другие встречаются только в броне Астартес.

Однако, приверженцы Хаоса лишены доступа к ресурсам Империяма, его колоссальным литейным заводам, кузницам, мануфактурам и складам снабжения. Многие доспехи были произведены в Империиуме и попали в руки отступников века или даже тысячелетия назад. Возможно, когда-то их системы были в порядке, но годы, прошедшие без надлежащего обслуживания и запасных частей, лишили броню части подсистем.

Каждый раз, получая силовую броню (или при начале игры) игрок может выбрать вспомогательные системы своего доспеха, которые ещё работают. Для человеческой силовой брони игрок может выбрать вспомогательные системы только из общего списка, а для силовой брони Астартес – из общего или из Астартес.



Список общих систем

Авто-Чувства

Состоящие из сложного набора датчиков и сканеров авточувства подключены к шлему пользователя и помогают отслеживать цели, а также обнаруживать затаившихся врагов.

Эффект: Пока пользователь носит улучшенный шлем, владелец получает бонус +5 к своему Навыку Стрельбы и бонус +10 ко всем проверкам Бдительности, основанным на зрении или слухе. Фильтрация входящих изображений и звуков защищает персонажа от взрывов фотонных вспышек и грохота оглушающих гранат.

Осмотическая система жизнеобеспечения

Эффект: пока шлем надет, броня считается герметичной и способна обеспечивать пользователя кислородом сколь угодно долго, пока ей достаёт энергии.

Вокс-система

Эффект: Работает как обычный вокс и как канал передачи любых сложных данных, к которым доспех или его пользователь поимеет доступ. Если биомонитор брони работает, то с помощью вокс-системы члены отряда могут отслеживать состояние союзников.

Магнитные подошвы

Снаряженный в доспех со включенными магнитными подошвами персонаж может нормально передвигаться в зонах с низкой или нулевой гравитацией, при наличии подходящей поверхности.

Эффект: при активации удерживают пользователя на любой металлической поверхности, но уменьшают движение и бонус Ловкости на 2

Постоянный источник питания

Будь то миниатюрный ядерный реактор или нечто более эзотеричное, но заплечный источник питания силовой брони фактически вечен.

Эффект: Броня не нуждается в перезарядке или замене источника питания.

Список систем Астартес

Биомонитор и инъекторы

Если внутренний когитатор обнаруживает проблему в биологических показаниях пользователя, он может ввести ему болеподаватели, боевые симуляторы или антитоксины.

Эффект: Персонаж получает бонус +10 ко всем проверкам на сопротивление качеству Токсичное, токсинам и прочим ядам. Броня несёт 6 доз болеподавателей, каждая позволяет пользователю игнорировать урон характеристикам или штрафы к характеристикам за критические эффекты на 1d10 раундов за дозу. Кроме того, если пользователь Оглушён, эффект Оглушения длится только один раунд - после этого броня приведёт владельца в чувство.

Рециркулятор пищи

Встроенные фильтры захватывают и перерабатывают выделения организма, преобразуя их в питательный раствор и внутривенно вводят его носителю.

Эффект: Рециркулятор пищи может поддержать жизнь владельца брони достаточно долго, но не вечно. За каждые две недели без любого другого источника пищи персонаж должен пройти сложную (-10) проверку Выносливости или получить 1 уровень Усталости, который невозможно снять, пока персонаж не поест нормальной пищи.

Подаватель отдачи

Эффект: Носитель может стрелять из стрелкового Ручного оружия одной рукой. Стрелковое оружие не типа Пистолет по-прежнему не может быть использовано в ближнем бою.



История силовой брони

Редкий доспех не получает повреждений в битве. Века сражений, сотни ремонтов и развращающая порча Хаоса меняют броню. Каждый комплект имеет свои причуды и даёт привыкшему к ним еретiku уникальные преимущества. Когда персонаж приобретает силовую или терминаторскую броню (кроме Mk7 «Аквила») сделайте бросок 1d10 по **таблице 5-6: «История брони»**. С позволения МИ, один доспех может иметь несколько историй, но для этого потребуется нечто большее, чем бросок кубиков. Например, персонаж желающий добавить «Клеймо мародёра» к своей броне должен убить нескольких верноподданных космодесантников и установить части их брони на собственную.

Таблица 5-6: История брони

Бросок d10	Результат
1	Клеймо марадёра
2	Разогнанный блок питания
3	Рога
4	Шипы
5	Бережное обслуживание
6	Цепная перевязь
7	Цепные птеруги
8	Символы преданности
9	Остатки мутаций
10	Доспех Чёрного Легиона

Клеймо мародёра

Этот комплект был восстановлен с помощью брони верноподданных космодесантников. Возможно, он был перекрашен в нужные цвета, но символы и клейма остаются заметными, пусть и осквернёнными.

Эффект: При общении с другими Астартес (как верными, так и предателями) персонаж получает бонус +10 ко всем проверкам Тёмной Славы, а также Запутывания и Командования.

Люди должны перебрасывать этот результат.

Разогнанный блок питания

Источник питания брони был усилен ради подачи мощности на оружие.

Эффект: Персонаж может запитать от брони любое зажигательное, лазерное, мельта или плазменное оружие класса Пистолет или Ручное. Пока броне достаёт энергии, это оружие не требует перезарядки, а также в нём никогда не заканчиваются боеприпасы. Увы, толстый кабель, соединяющий оружие и доспех лишает его преимуществ от таланта Выхватить Оружие.

Рога

Крупные рога и усиленная защита шеи позволяют владельцу бросаться в бой без оружия.

Эффект: Атаки персонажа, совершаемые в ходе Натиска, невозможно Парировать.

Шипы

По всей броне торчат десятки шипов размером с палец.
Эффект: Любой совершивший против владельца атаку в ближнем бою и проваливший проверку Навыка Рукопашной, получает 1d5 ударного урона за каждую степень провала.

Бережное обслуживание

Эту броню очень тщательно ремонтировали, и она выглядит почти новой.
Эффект: Выберите ещё две вспомогательные системы которые ещё работают.

Цепная перевязь

Вокруг нагрудника обёрнуто несколько отрезков цепи, дающих владельцу дополнительную защиту.
Эффект: Атака оружием ближнего боя, попавшая в корпус персонажа, защищенный цепной перевязью, заставляет владельца оружия совершить проверку на уничтожение, как если бы атака была парирована силовым оружием.

Цепные птеруги

Эти закреплённые на талии отрезки цепей защищают ноги носителя и позволяют сохранить мобильность.
Эффект: Очки Брони в зоне ног возрастают на +1, а любой Критический эффект по ногам уменьшается на -1.

Символы преданности

Доспехи явно предназначены для служителя определённого бога Хаоса.
Эффект: Персонаж получает бонус +10 к проверкам Командования против существ и последователей одного Тёмного бога. Кроме того, все младшие демоны этого Тёмного бога, не находящиеся под чужим командованием или контролем, считают носителя символов своим командиром. Персонаж получает штраф -10 ко всем проверкам Общительности против существ и последователей бога-противника этого Тёмного бога.

Остатки мутаций

Некогда эту броню носит мутант, приспособивший её под себя. Броня помнит прежнего хозяина и желает носителя с подобными свойствами.
Эффект: Выберите одну из следующих мутаций: «Великолепные рога», «Бескостный», «Горящее тело», «Звероподобие», «Кентавр», «Гротескная полнота», «Костяные клинки», «Крылья», «Одичание», «Хвост» «Неестественные руки», «Сила Варпа», «Рука-убийца», «Сросшиеся ноги», «Частица демона» или «Щупальце». Когда владелец в следующий раз будет делать бросок по **таблице 2-3: «Дары богов»**, он автоматически получит этот результат.

Доспех Чёрного Легиона

Некогда броня принадлежала воину Чёрного Легиона и преданность Хаосу Неделимому даёт владельцу некоторую дополнительную защиту.
Эффект: Носящий этот доспех, считает количество очков Брони выше на +1 во всех зонах, до тех пор, пока он не принадлежит кому-то из богов Хаоса.
Люди должны перебрасывать этот результат.

Снаряжение

Для вечных сражений с подавляющей мощью Имперiums требуется не только оружие; желающий дожить до следующего дня еретик нуждается во множестве предметов снаряжения, позволяющего не только служить богам, но и держаться подальше от силовиков, инквизиторов и прочих прихвостней бога-трупа.

Таблица 5-7: Снаряжение

Название	Вес	Доступность
Адская Звезда	1 кг.	Чрезв. Редко
Генератор мусорного кода	3 кг.	Чрезв. Редко
Затмевающий пульсатор	3 кг.	Очень Редко
Картограф	1 кг.	Редко
Кошунственные тексты	0,5 кг.	Дефицит
Набор фальсификатора	1 кг.	Очень Редко
Нечестивая икона	0,5 кг.	Чрезв. Редко
Прыжковый ранец	25 кг.	Редко
Психический капюшон	2 кг.	Чрезв. Редко
Разрывающий апотекариум	20 кг.	Чрезв. Редко
Ритуальный набор	2 кг.	Дефицит
Шипы для трофеев	8 кг.	Распространено



Адская Звезда

Искаженная пародия на Железный Нимб Адептус Астартес, это кошунственное творение кузниц Пустошей защищает своего пользователя с помощью силы Хаоса и едва понятных знаний Тёмного века технологий. Зубчатая, асимметричная и часто включающая в себя различные жетоны, черепа или другие религиозные фетиши, Адская Звезда обеспечивает прочный энергетический барьер, который может защитить еретика от его врагов. Адская Звезда - это силовое поле с рейтингом защиты 50 и вероятностью перегрузки 01-05.

Генератор мусорного кода

Крайне опасный для носителя, этот механизм является техноересью самого удивительного рода. В сочетании с большинством имперских машинных духов он будет внедрять электровирусные последовательности в инфопотоки и вызывать у духов припадки.
Останки машинного духа можно преобразить, сделав более податливым и полезным существом, наделённым новыми способностями и преданным новым хозяевам. Для использования прибора, необходимо пройти Тяжёлую (-20) проверку Техпользования. В случае успеха, атакованная машина откроет свои тайны и в дальнейшем будет повиноваться командам персонажа, требуя не более чем Простой (+40) проверки Техпользования для запросов.

Затмевающий пульсатор

Этот археотех часто находят мусорщики, разгребающие древние руины на Кёрсе. Тёмные Механикум десятилетиями ломали головы над этими реликвиями, но так и не раскрыли их тайны. Гладкое металлическое устройство медленно накапливает заряд, пока не начнёт дрожать и потрескивать от переполняющей его энергии. При активации устройство испускает энергетический импульс, что отключает все защитные поля, средства психической защиты и прочие сверхъестественные способы защиты в радиусе 10 метров на 1d5 раундов. После использования устройству требуется день на зарядку, после чего его можно будет использовать снова.

Картограф

Зачастую еретики действуют в неизвестных им местах, и тогда картографы становятся крайне важными, позволяя точно узнать где персонажи находятся и упрощают проведение операций. Модели Низкого качества - это просто карты, загруженные в графический инфопланшет, тогда как качественные картографы могут хранить многоуровневые схемы целых миров и даже связываться со спутниками на орбите, чтобы вычислить точное местоположение и направление движения. Обычный картограф даёт бонус +5 к проверкам Навигации (Наземная), а картограф Хорошего качества - бонус +10.

Кошунственные тексты

Кошунственные тексты принимают разный вид, от пыльных свитков или пергаментных вырезок, до бесценных книг с обложками из человеческой кожи, закрытых сложными замками. Однако содержание определяет, какую ценность (или угрозу) представляют такие тексты, от умеренных предостережений по поводу имперской политики до полномасштабных еретических трактатов. МИ и игрок должны работать сообща, чтобы четко формализовать содержание конкретного текста. Тексты дают бонус +20 к соответствующим тестам навыков Взаимодействия, таким как Запугивание, Очарование или Обман, в зависимости от содержания и способа использования.

Набор фальсификатора

Идеальное дополнение к маскировочному набору, набор фальсификатора поможет еретику пройти через самые тщательные имперские меры безопасности или дискредитировать жеманных имперских бюрократов «вновь найденными» документами. Набор можно использовать для изменения идентификационных карт, создания поддельных нарядов на работы или фальшивых транспортных документов, позволяющих путешествовать по Империи под видом официальных посланников.



Нечестивая икона

В имперском пространстве нечестивые иконы очень опасны для владельца, особенно если они попадутся на глаза шавкам Министорума. Хотя иконы могут быть какими угодно, любой имперский верноподданный сочтёт её богохульной, что может вызвать ненависть или приветственное признание, в зависимости от того, кому принадлежит истинная верность этого человека. Нечестивая икона даёт бонус +20 к проверкам Обаяния против других еретиков, но у любого имперского прислужника она вызовет ненависть и безумную ярость.

Прыжковый ранец

Прыжковые ранцы это большие мощные турбовинтовые или реактивные двигатели, крепящиеся за спиной. Такие устройства используют для того, чтобы подняться в воздух и спикировать на цель. Также они позволяют преодолевать высокие препятствия и за один прыжок забираться на крышу, но не имеющий должной подготовки «прыгун» может разбиться. Прыжковые ранцы мощнее гравитишютов и способны совершать несколько прыжков в ходе одного боя, но также они много дороже, шумнее и сложнее в использовании. Большая часть прыжковых ранцев стоит на вооружении штурмовых частей легионов, но существуют и уменьшенные версии, предназначенные для смертных.

Для использования прыжкового ранца необходимо умение Управление (Аэронавтика). Стандартный прыжковый ранец обеспечивает безопасный управляемый быстрый спуск с любой высоты, и позволяет совершать сколько угодно прыжков (приземляясь в конце каждого раунда) на расстояние удвоенного базового движения. Кроме того, прыжковый ранец может предоставлять черту Летун (12) на срок до минуты за одно применение. Прыжковому ранцу может хватить топлива на примерно час напряжённой работы.

Психический капюшон

Психические капюшоны это древние и загадочные устройства, оберегающие псайкеров от психических атак, благодаря сети психически настроенных кристаллов, вплетённой в «капюшон», носимый на голове. Обычно психические капюшоны встроены в силовую или терминаторскую броню, хотя некоторые создаются в виде шлемов или затейливых головных уборов.

Психический капюшон даёт владельцу бонус +5 ко всем проверкам Фокусировки Силы и обеспечивает преимущества таланта Отринуть Ведьмовство.

Носящий психический капюшон колдун может потратить свою Реакцию на попытку свести на нет психосилу, которую творит вражеский псайкер на расстоянии, не превышающем бонус Силы Воли колдуна (в метрах). Это действие должно быть заявлено до того, как вражеский псайкер предпримет проверку Фокусировки Силы. Для этого колдун должен предпринять проверку Силы Воли. В случае успеха, вражеский псайкер получает штраф к проверке Фокусировки Силы, равный -10 за каждую степень успеха колдуна на этой проверке.

Разрывающий аптекариум

Человеческое тело содержит большое количество жидких органических соединений, которые могут пригодиться во множестве обрядов и иных церемоний. Большинство занимающихся этим культистов создают или приобретают разрывающие аптекариумы, в которых павшие товарищи, а ещё лучше - трупы ненавистных слуг Империи, будут преобразованы в нечто более полезное: жир, освящённые масла, костную муку, костный мозг и многие другие субстанции. Один труп может быть преобразован в материалы, которые при использовании дают бонус +20 к проверкам Фокусировки Силы, предпринимаемых с использованием Жертвоприношения или при нанесении Нечестивых Символов, и +10 к проверкам Контроля Варпа при исполнении ритуала. Большинство разрывающих аптекариумов очень большие, но модель Отличного качества, размером не превышает солдатский сундучок.

Ритуальный набор

Многие из тех, кто отвернулся от Лжеимператора, черпают силу у более внимательных сил Варпа. Чтобы вызвать к ним, проводятся церемониальные ритуалы, расходуемые материалы, которые во многих ситуациях трудно найти. Эти портативные наборы содержат множество полезных экзотических и эзотерических предметов, таких как костная мука, засохшая кровь, кожный пергамент и другие кощунственные принадлежности. Ритуальный набор дает бонус +20 к проверкам Фокусировки Силы, предпринимаемых с использованием Жертвоприношения или при нанесении Нечестивых Символов, и +10 к проверкам Контроля Варпа при исполнении ритуала.

Шипы для трофеев

Многие чемпионы Хаоса с гордостью носят знаки прошлых побед, обычно на замысловатых стойках, прикреплённых к броне или заплечному ранцу. Знаками могут служить знамёна легиона или бога-покровителя, черепа или шлемы побеждённых врагов, в общем, символы мощи истинных богов и слабости Лжеимператора. Противники, совершающие атаки в ближнем бою против обладателя шипов, получают штраф -2 к проверкам Навыка Рукопашной от ужаса при виде трофеев (по решению МИ, некоторые противники, особенно невосприимчивые к Страху, а также звери и машины, могут игнорировать этот эффект). Помимо этого, носитель получает бонус +10 к проверкам умения Запугивание и -10 ко всем проверкам умения Скрытность.



Кибернетика

Бессчётные века люди заменяли несовершенные или потерянные части тела механизмами, и неудивительно, что в тёмное тысячелетие механические аугментации и бионические замены - почти обыденность. В зависимости от того, насколько богат или влиятелен человек и какую роль играет, в Империи он может обзавестись как грубыми протезами, которые ни с чем не спутаешь, так и сложнейшими устройствами, что превосходят их функционально. Для еретика же имплантаты - ещё одно оружие против ненавистных врагов. Для многих превратить своё тело в безумную смесь органики и металла - это небольшая цена за приближение к великой цели.

Таблица 5-8: Кибернетика

Название	Доступность
Ассимиляция Механикус	Чрезв. Редко
Генератор феромонов	Очень Редко
Искажающая маска	Очень Редко
Когти палача	Редко
Окаменение скелета	Редко
Пальцы-лезвия	Редко
Хим-инъектор	Редко
Эфирные шунты	Очень Редко
Дендрит-клинок	Редко
Мехатендрил	Очень Редко
Серворука	Чрезв. Редко

Ассимиляция Механикус

К этому процессу прибегают только настоящие фанатики или смертельно раненые - тело пациента перестраивается переплетёнными бионическими заменителями органов, которые не только заменяют натуральные, но и усиливают их. Теперь тело еретика почти в равной мере состоит из плоти и металла, так что он получает черту Машина, которая приносит столько очков Брони, сколько раз персонаж установил себе эту модификацию.

Ассимиляции Механикус Низкого качества не существует, а версии Хорошего и Лучшего качества просто выглядят менее заметными.

Для персонажей-еретиков, Доступность этой аугментации будет не Чрезвычайно Редкой, а просто Редкой.

Генератор феромонов

Этот сочетающий секреты биологические железы и инъекционную систему имплантат позволяет владельцу выделять в воздух невидимые, но мощные химические вещества, пройдя Обыденную (+20) проверку Силы Воли. В случае успеха персонаж получает бонус +10 к проверкам Обаяния. В закрытом помещении или там, где нет сильного движения воздуха, бонус возрастает до +20.

Искажающая маска

Сложная сеть подкожных микросервоприводов и дозаторов синтеплоти искажающей маски позволяет пользователю настраивать черты лица по своему желанию, изменяя форму и текстуру за считанные секунды. Редкие и трудные для имплантации, они, тем не менее, пользуются успехом у мошенников и других лжецов, желающих выдавать себя за кого-то другого. Персонаж с этим имплантом получает бонус +10 ко всем проверкам особого применения Обмана Маскировка.

- Модели Плохого качества работают болезненно и медленно, персонаж страдает от получения 1 уровня Усталости при каждом использовании.

- Искажающие маски Хорошего качества содержат пигментные железы и вокс-модуляторы, позволяющие вносить во внешность более тонкие изменения, увеличивая бонус до +20.

Когти палача

Тонкие и гибкие металлические шипы вживляются под ногти и могут выдвигаться на пять сантиметров. Наноострые кончики когтей соединены с портами электрохимической индукции и могут врезаться в уязвимые подкожные нервы врага, вызывая мучительную боль или наслаждение. Когти палача дают бонус +20 к проверкам Допроса или Обаяния против обездвиженных целей.

Окаменение скелета

Окаменение скелета это скорее химическая процедура, чем кибернетический имплантат. Эта весьма болезненная операция подразумевает впрыскивание металлизированной жидкости в костный мозг. В результате, костная структура становится тяжелее, крепче и устойчивей к повреждениям. Персонаж получает таланты Крепкие Бицепсы и Железная Челюсть (часто в буквальном смысле), а также наносит +2 единицы урона при совершении безоружных атак.

Пальцы-лезвия

Из рук еретика вырастают длинные тонкие лезвия, которые остры как бритва и могут пригодиться в качестве скальпелей или режущего оружия. Для установки этой аугментации рука должна быть полностью заменена. Большинство версий оснащены длинными веретенообразными пальцами, которые могут вытягиваться за пределы лезвий и выполнять тонкую работу. Внешний вид аугментации крайне неприятен и даже пугающ. Пальцы-лезвия дают еретика бонус +5 к проверкам Медики и Допроса и могут использоваться в качестве рукопашного оружия с профилем: 1d5+2 единиц Режущего урона с Пробиванием 2.

- Модели Низкого качества наносят только 1d5 урона с Пробиванием 0.

- Модели Хорошего качества применяемые как оружие, имеют качество Разрывное.

- Модели Отличного качества применяемые как оружие, имеют качества Разрывное и Токсичное.

Хим-инъектор

Многие еретики, полагающиеся на фармакологические стимуляторы, устанавливают эту аугментацию, позволяющую принимать нужные препараты. Одна доза одного препарата может быть введена пользователю через кожный порт (если этот имплантат устанавливался несколько раз, то можно вводить по несколько препаратов). Активация инъектора требует Полудействия и Обыденной (+20) проверки Силы воли. Провал означает, что инъектор неисправен и необходима проверка Техпользования, чтобы вернуть его в строй.

Эфирные шунты

Вживлённые в позвоночник и соединенные кабелями с тяжелыми металлическими наручами, эти метровые шесты предназначены для рассеивания психической энергии. Они позволяют колдуну черпать Варп более жадно и агрессивно, отводя часть избыточной энергии. Когда персонаж с этим имплантатом совершает Усилие при Фокусировке Силы, он увеличивает свой пси-рейтинг ещё на +1.

- Модели Низкого качества при этом дают модификатор +10 к любым броскам по таблице «Психические Феномены»,

- Эфирные шунты Хорошего качества при этом дают модификатор -10 к любым броскам по таблице «Психические Феномены»,



Дендрит-клинок

Смертоносные змеи, живущие своей жизнью, дендрит-клинки состоят из множества сегментов, с зазубренными лезвиями или острыми крюками на конце. Они кружатся вокруг носителя, словно в поисках добычи. Противники, совершающие атаки в ближнем бою против обладателя этих механодендритов, получают штраф -10 к проверкам Навыка Рукопашной за каждый дендрит-клинок, (до максимума в -30). Если противник проваливает такую проверку на четыре или более степени, он получает автоматическое попадание указанным профилем плюс одно дополнительное попадание за каждую степень провала сверх того (вплоть до количества дендрит-клинков). Один раз за раунд персонаж может использовать дендрит-клинок в качестве оружия, потратив полудействие или реакцию, чтобы совершить им действие Стандартная Атака. Дендрит-клинок считается рукопашным оружием, которое наносит 1d10+4 Режущего урона с 3 Пробитием и качествами Бритвенной Остроты и Гибкое.

Персонаж должен обладать соответствующим талантом Использование Механодендритов, чтобы управлять механендрилом.

Мехатендрил

Наравне инструмент и оружие, мехатендрилы беспокойно змеятся вокруг носителя, ища новые задания для выполнения. Их универсальность невозможно переоценить. Каждый механодендрит даёт бонус +5 к любым тестам Ремесла. Один раз за раунд персонаж может использовать мехатендрил в качестве оружия, потратив полудействие или реакцию, чтобы совершить им действие Стандартная Атака. Мехатендрил считается рукопашным оружием, которое наносит 1d10+5 Ударного урона с 0 Пробитием и качеством Гибкое.

Персонаж должен обладать соответствующим талантом Использование Механодендритов, чтобы управлять механендрилом.

Серворука

Эти используемые еретехами массивные манипуляторы оснащены мощными дробящими клешнями и предназначены для ремонта в полевых условиях, но полезны и в бою. Серворука встраивается в броню пользователя - это необходимо, ибо этот имплантат слишком тяжёл и требует много энергии. Серворука устанавливается на плече или спине и способна удлиняться до полутора метров. Она имеет фиксированное значение Силы 75 и черту Сверхъестественная Сила (+7). Применяя серворуку, персонаж всегда использует это значение Силы, а не своё собственное. Мощные захваты позволяют серворуке поднимать тяжести или цепляться за подходящие объекты за Свободное действие. Один раз за раунд персонаж может использовать этот механодендрит в качестве оружия, потратив полудействие или реакцию, чтобы совершить им действие Стандартная Атака. Серворука считается рукопашным оружием, которое наносит 2d10+14 Ударного урона с 10 Пробитием.

Персонаж должен обладать соответствующим талантом Использование Механодендритов, чтобы управлять серворукой.



Глава 6: Психосилы и Ритуалы

Колдовство, варп-ремесло, магия. Называйте это как хотите, но в сорок первом тысячелетии это реальная и смертоносная сила. Империи относятся к тёмной магии как к величайшему злу, ужасной опасности, ожидающей любого, кто захочет изучать запретные знания. Истинная природа этих практик гораздо сложнее, это настоящий собой клубок парадоксов и противоречий.

Психосилы в Black Crusade

Психосилы - физические проявления способностей псайкера, которые отличают его от остальных типов персонажей. В **Black Crusade** психосилы доступны сравнительно большому количеству персонажей. Обычно это колдуны из числа астартес-предателей, люди-псайкеры и верные слуги Тзинча, хотя иногда и другие персонажи могут развить в себе эти таланты, по мере того, как растут их силы и влияние. В этом разделе описаны уникальные для поклонников Губительных сил психосилы и практики, называемые Пути к Могуществу.

Пять новых дисциплин - психосилы Еретикус, Нургла, Тзинча, и Слаанеш. Колдун, не выбравший покровителя, может свободно использовать психосилы из дисциплин Еретикус, Биомантии, Предсказания, Пиромантии, Телекинеза, Телепатии и Демонологии Малефик. Еретик, принадлежащий одному из богов Хаоса, получает доступ к дисциплине, связанной с его богом-покровителем.

Психосилы Хаоса Неделимого

Эти силы являются известны большинству колдунов Хаоса и позволяют им использовать кипящую, разъедающую природу Имматериума в его чистейшем изначальном состоянии. Такие психосилы обеспечивают широкий набор простых способностей, которые может использовать любой колдун.

Психосилы Нургла

Психосилы Дедушки вероломные, отталкивающие и истощающие. Колдуны Нургла оставляют за собой плач, чумные трупы и оскверненную землю. Их способности разносят адские, порождённые Варпом болезни.

Психосилы Слаанеш

Тёмный принц дарует способности, разрушающие разум и глубоко проникающие в души своих жертв. Колдуны Слаанеш наслаждаются распространяющейся болью, чувственными излишествами и наваждениями.

Психосилы Тзинча

Архитектор судеб благословляет и возвышает множество колдунов, даруя им великие силы изменения и разрушения. Колдуны Тзинча наслаждаются смертью, которую они создают, ибо переход от живого к мертвому это одно из величайших изменений, которые смертное существо может вызвать или претерпеть.

Еретики и дисциплины Демонологии

Еретики не могут изучать и проявлять психосилы из дисциплины Демонология Санктик, поскольку их чёрные души отвергают природу этой магии.

Душевредительная Демонология Малефик, напротив, доступна всем колдунам хаоса. Они с радостью клеймят свою душу пагубами Варпа на милость Тёмным богам.

При каждом успешном применении психосилы Демонологии Малефик колдун-еретик получает очки Сырой Порчи, в количестве равном половине используемого при проявлении психосилы пси-рейтинга (с округлением вверх). Они применяются после разрешения силы.

Психосилы Тёмных богов

Дисциплины Нургла, Слаанеш и Тзинча, связаны с соответствующими богами. Псайкер может использовать психосилы какого-либо бога, только если сам Принадлежит этому богу. Например, если колдун Нургла, приобретший психосилу «Гниль Нургла», утратит благосклонность Отца Чумы, то больше не может применять эту психосилу. Важно, что псайкер не теряет психосилу, он просто не может ее использовать. Если он позже вновь обратиться к Отцу Чумы, то снова сможет использовать «Гниль Нургла». Покупать её второй раз не нужно.

Пути к Могуществу

Просто залезть в Имматериум и придать ему форму чистой силой воли - лишь один из способов проявления психических сил. Те, кто глубоко вникает в Варп и прислушивается к шёпоту демонов, знают другие способы, приёмы и методы, с помощью которых энергиям Эмпиреев можно придать определённую форму. Эти техники могут дополнять обычные правила на сотворение психосил. Тем не менее, само существование разных путей к могуществу это ещё одна причина того, почему психосилы проявляются по-разному. Для кого-то это магия, для кого-то - ментальное мастерство. Поскольку психические способности полагаются на веру и волю, эти методики могут помочь, а также сделать сотворение психосил более тематичным для персонажей.

В этом дополнении описаны четыре Пути к Могуществу, для использования большей части этих техник, колдуну требуется приобрести соответствующий талант:

- Богохульные Заклинания (стр. 61)
- Жертвоприношение (стр. 65)
- Нечестивые Символы (доступен каждому колдуну)
- Умерщвление Плоти (стр. 69)





Нечестивые Символы

Нечестивые Символы это Путь к Могуществу. У колдунов есть много способов привлечь и раскрыть свои силы, но часто встречаются использование сигиллов, символов и других средств наложения знаков на людей и территории, что привязывают к ним силу. Горящий знак на теле или доспехах союзника, грубо намалёванная руна на земле, или даже лужа испорченной крови, что выплеснулась из рта колдуна, может наложить печать силы на другого человека или место.

Любая психосила с дальностью «Сам» может быть наложена на союзника путём нанесения колдовских символов на его плоть или доспехи. Обычная продолжительность проверки Фокусировки Силы не применяется, вместо этого нанесение символов занимает шесть раундов, в конце которых персонаж проводит проверку Фокусировки Силы с дополнительным штрафом -10. Если проверка будет пройдена, обычные эффекты психосилы применяются к союзнику, а не к псайкеру. Цель должна тратить необходимые для поддержания эффекта психосилы действия, но все другие эффекты от поддержания психической силы воздействуют на псайкера.

Любая психосила, действующая по области, и имеющая центр в точке, где стоит псайкер, может быть наложена на место - для этого нужно пометить землю или другую неподвижную точку каким-то богохульным образом. Обычная продолжительность проверки Фокусировки Силы не применяется - вместо этого она занимает шесть раундов, в конце которых происходит проверка Фокусировки Силы с дополнительным штрафом -20. Если проверка пройдена, обычные эффекты психосилы применяются к выбранной точке, а не к псайкеру. Псайкер может поддерживать психосилу по обычным правилам.

Порча

Для некоторых психосил важно не столько проникновение в Варп и подчинение его энергий воле псайкера, сколько высвобождение порчи, оскверняющей само его тело, бурлящей в нём и искажающей материальный мир. Психосилы Порчи отличаются от обычных психосил:

- Психосилы Порчи нельзя использовать на скованном уровне мощи, сама суть Порчи препятствует такому использованию психосилы.
- При Фокусировке Силы основанной на Порче, псайкер получает бонус к проверке, равный +5 * фактический пси-рейтинг.
- Богохульные Заклинания или Жертвоприношение нельзя использовать вместе с психосилами Порчи – они слишком стихийны и инстинктивны, чтобы имела смысл подобная подготовка.

Дисциплина Еретикус

Здесь перечислены основные психосилы, не связанные с каким-либо богом Хаоса, хотя колдуны, присягнувшие на верность одному из Великой четвёрки, часто используют их вариации.

Отвратительная Опека

Запятнанная душа колдуна привлекает к себе обитателей Варпа, которые режут в его присутствии. По приказу псайкера они могут давить на пелену реальности, кошмарно кричать и вызывать ужасающие видения.

Цена: 100 ОО

Требования: Сила Воли 35

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) встречная проверка Силы Воли

Дистанция: 10 метров x пси-рейтинг

Поддержание: Свободное действие

Подтип: Концентрация

Эффект: Псайкер выбирает несколько целей, находящихся в дистанции применения психосилы и на линии прямой видимости самого псайкера. Количество целей не должно превышать половину пси-рейтинга псайкера (округлять вверх). Каждая выбранная цель должна пройти Встречную проверку Силы Воли против проверки Фокусировки Силы псайкера. Пока сила поддерживается, цели провалившие проверку получают -2 к Инициативе. Этот штраф может изменить существующий порядок инициативы.

Стрела Погибели

Известная под разными именами, Стрела Погибели – распространённая боевая психосила, которую многие маги Хаоса используют, чтобы убивать своих врагов. Это сформированные из злости и ненависти колдуна, разъедающие сгустки тёмной энергии, которые обрушиваются на врага чёрным градом. Когда колдун призывает эти жестокие снаряды, воздух наполняется зловонием серы и грохочущим ревом демонов в миг проявления силы.

Цена: 200 ОО

Требования: Сила Воли 40

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) проверка Силы Воли

Дистанция: 10 метров * пси-рейтинг

Поддержание: Нет

Подтип: Атака, Концентрация

Стрела Погибели		Пси шквал
Даль. 10 м*ПР	Урон 1d10+ПР (Э)	Проб. 8
Особенности: -		

Силы Еретикус

Отвратительная Опека

Сила Воли 35

Понижение
Инициативы
врагов 100 ОО

Стрела Погибели

Сила Воли 40

Дистанционная
атака психической
молнией 200 ОО

Ветер Хаоса

20 очков Порчи

Дистанционная
атака порченным
огнём 300 ОО

Дар Хаоса

Пси-рейтинг 4

Дистанционная
атака сиянием
Варпа 400 ОО

Наговор Смерти

Пси-рейтинг 5

Проклятие
силовых полей 400 ОО

Подношение Мясника

Сила Воли 40

Получение силы
от убийств 200 ОО

Призрачное Парирование

Сила Воли 45

Атака
феноменами
Варпа 300 ОО

Буря Ненависти

*Пси-рейтинг 4,
Неистовство*

Ввергнуть всех
в ярость 300 ОО

Демоническая Мощь

Пси-рейтинг 5

Увеличение
Силы и Силы Воли 500 ОО

Ветер Хаоса

Обращаясь к самому сердцу скверны, свившей гнездо в его душе, колдун выпускает волну энергии, оставляющую после себя настоящее опустошение. Ветер Хаоса свой у каждого чернокнижника, ибо окрашен его предрассудками и безумием.

Цена: 300 ОО

Требования: 20 очков Почы

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) Встречная проверка Порчи

Дистанция: 5 метров * пси-рейтинг

Поддержание: Нет

Подтип: Атака

Эффект: В зависимости от бога, покровительствующего колдуну, эта психосила может проявляться по-разному:

- Тзинч - атака получает качество Зажигательное
- Слаанеш - атака получает качество Шоковое
- Нургл - атака получает качество Токсичное (1)
- Хаос Неделимый - атака получает качество Разрывное

Психический феномен: На несколько секунд на каждой поверхности, сохраняются остаточные эффекты Ветра Хаоса. До начала следующего хода псайкера, каждый персонаж в радиусе 3d10 метров от него получает штраф -10 на любые проверки Силы Воли.

Ветер Хаоса		Пси разряд
Даль. 5 м*ПР	Урон 2d10+ПР+6П (Э)	Проб. 6П
Особенности: Разящее (2), Распыляющее		

Дар Хаоса

На мгновение колдун открывает крошечную дыру в реальности, являя врагу сияние Варпа во всей его красе. В считанные секунды плоть врага перекраивается силой Хаоса, создавая воющую, кричащую массу осквернённого вещества, которая бьётся и извивается, от всё новых мутаций.

Цена: 400 ОО

Требования: Пси-рейтинг 4

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Тяжелая (-20) Встречная проверка Силы Воли

Дистанция: 1 метр * пси-рейтинг

Поддержание: Нет

Подтип: Атака, Концентрация

Эффект: Псайкер указывает одну цель, находящуюся в дистанции применения психосилы и на линии прямой видимости псайкера. Эта цель должна пройти Встречную проверку Выносливости против проверки Фокусировки Силы псайкера. В случае провала, цель получает 1d10 + пси-рейтинг псайкера очков энергетического урона (игнорирующего броню и бонус Выносливости), плюс ещё 2 урона и 1 очко Презрения за каждую степень провала. Если цель проваливает проверку на пять или более степеней, то она видоизменяется, немедленно получая случайный Дар Богов по усмотрению МИ. НИП, маловажный для игры, или противник могут просто превратиться в хныкающее, отвратительное, но безобидное отродье Хаоса - что фактически убивает его.

Наговор Смерти

Колдун призывает силу Тёмных богов, проклиная судьбы своих врагов. Божества-покровители отворачиваются от них, а силовые поля мерцают и выходят из строя, оставляя без защиты перед лицом гибели.

Цена: 400 ОО

Требования: Пси-рейтинг 5

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Тяжелая (-20) проверка Силы Воли

Дистанция: 10 метров * пси-рейтинг

Поддержание: Полудействие

Подтип: Концентрация

Эффект: Псайкер выбирает равное своему пси-рейтингу количество целей в пределах дальности психосилы и на линии прямой видимости псайкера. Пока сила поддерживается, рейтинг защиты силовых полей этих целей или любая аналогичная защита получает штраф, равный -5 * пси-рейтинг псайкера.

Подношение Мясника

Вырезая врагов с неестественной энергией, колдун выбирает момент, чтобы сделать подношение в честь Тёмных богов. Воздев оружие над мертвецами, он произносит молитву, посылая душу своему проклятию. Если Тёмные боги заметят это жалкое пожертвование, можно рассчитывать на награду за плоды своего нечестивого труда.

Цена: 200 ОО

Требования: Сила Воли 40

Действие: Свободное

Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) проверка Силы Воли

Дистанция: Сам

Поддержание: Нет

Подтип: Концентрация

Эффект: Эта сила может быть использована только сразу после того, как псайкер совершил убийство. Если проверка Фокусировки Силы пройдена, псайкер жертвует своей Реакцией на этот ход, но получает одно из следующих преимуществ:

- бонус +2 * пси-рейтинг к любым проверкам в следующем раунде

- черту Сверхъестественная Характеристика (+2) по своему выбору до конца следующего раунда

- таланты Пресыщенный, Непокколебимая Воля и Соппротивление (Страх) до конца следующего раунда

Психический феномен: Если псайкер проваливает проверку Фокусировки Силы на 3 или более градусов, он привлекает внимание другой сущности Варпа, той, которая не заботится о том, чтобы предоставить какое-то благо. Это заставляет псайкера сделать бросок по **таблице «Психические Феномены»** с модификатором +20.

Путь к Могуществу - Жертвоприношение: Если Подношение Мясника используется совместно с этим Путём к Могуществу, псайкер сохраняет выбранное преимущество до тех пор, пока занят следующим длительным действием, например – ритуалом, созданием предмета или боевым столкновением. Преимущество не может длиться дольше 24 часов, и в это время псайкер не может использовать Жертвоприношение или Подношение Мясника.

Призрачное Парирование

Когда вражеский псайкер открывается Варпу для использования психосилы, колдун может вмешаться, нарушив завесу с помощью Призрачного Парирования, в результате чего, контроль врага ослабнет, а Варп сможет извратить хрупкую материю. Психические феномены, последующие после парирования, отвлекут цель, которой понадобится время для концентрации.

Цена: 300 ОО

Требования: Сила Воли 45

Действие: Реакция

Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) Встречная проверка Силы Воли

Дистанция: 20 метров * пси-рейтинг

Поддержание: Нет

Подтип: Концентрация

Эффект: Псайкер выбирает цель, которая совершила Фокусировку Силы в пределах дальности психосилы. Эта цель должна пройти Встречную проверку Силы Воли против проверки Фокусировки Силы псайкера. Если псайкер выигрывает встречную проверку, цель должна сделать бросок по **таблице «Психические Феномены»**. За каждую степень провала, цель добавляет +5 к этому броску. Эффект Призрачного Парирования разрешается перед тем как действует сотворённая целью психосила. В течение следующих 1d5 раундов, цель получает штраф -10 ко всем проверкам Фокусировки Силы. Цель может избавиться от штрафа, потратив Полудействие и перефокусировав свою концентрацию.

Буря Ненависти

Колдун призывает Тёмных богов даровать ему часть своей ненависти и становится трещащим средоточием ауры темной энергии. Любого, попавший в этот взрыв нечестивой силы, поглощает безумная ненависть ко всем живым существам, и он бросается на своих врагов при первой возможности. Найти адское эхо Варпа легко, управлять им – сложнее, но для ничего не подозревающих врагов это последнее будет не так важно.

Цена: 300 ОО

Требования: Пси-рейтинг 4, талант Неистовство

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Сложная (-10) проверка Силы Воли

Дистанция: 5 метров * пси-рейтинг

Поддержание: Полудействие

Подтип: Концентрация

Эффект: Пока эта сила поддерживается, псайкер и все существа в пределах радиуса действия психосилы немедленно впадают в ярость, как если бы они имели талант Неистовство. Они будут оставаться в этом состоянии до тех пор, пока находятся в пределах радиуса действия психосилы. Псайкер может продолжать творить психосилы даже во время Неистовства.

Демоническая Мощь

Нечестивые энергии Хаоса проходят через колдуна, наполняя его существо мощью, достаточной для того, чтобы на равных сражаться с демон-принцем.

Цена: 500 ОО

Требования: Пси-рейтинг 5

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Сложная (-10) проверка Силы Воли

Дистанция: Сам

Поддержание: Свободное действие

Подтип: Концентрация

Эффект: Пока сила поддерживается, псайкер получает черты Порождение Кошмара, Сверхъестественная Сила (X) и Сверхъестественный Сила Воли (X), где X равняется пси-рейтингу псайкера, или увеличивает значение имеющихся черт на пси-рейтинг псайкера.

Психический феномен: Бросок по таблице «Психические Феномены» получает модификатор +20.

Дисциплина Заражения

Отвратительные психические силы, насылаемые колдунами Нутрла, превращают врагов в прогорклые трупы, топят их брызгами ядовитой желчи и благославляют верных сынов болезненной мощью Отца Чумы. Все проверки для сопротивления психосилам Нургла - это проверки Выносливости, ибо подразумевают сопротивление ядам или болезням, так что любые таланты, черты или специальные способности, дающие бонусы к сопротивлению ядам или болезням, действуют в полной мере.

Воспаление Мозга

У цели, начинается быстро прогрессирующая лихорадка, делаая её неспособной думать и быстро реагировать. Поражённым воинам становится сложно уверенно смотреть в лицо битвы и приходится прикладывать значительные усилия, чтобы разобраться в хаосе сражения. Псайкерам, попавшим под действие психосилы, придется постараться, чтобы использовать даже самые элементарные психосилы. Этот инструмент, вовремя примененный, может, пусть и косвенно, перевернуть ход битвы.

Цена: 100 ОО

Требования: Выносливость 35

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Сложная (-10) встречная проверка Силы Воли

Дистанция: 5 метров * пси-рейтинг

Поддержание: Нет

Подтип: Атака, Концентрация

Эффект: Псайкер указывает одну цель, находящуюся в дистанции применения психосилы и на линии прямой видимости псайкера. Эта цель должна пройти Встречную проверку Выносливости против проверки Фокусировки Силы псайкера. Если цель проваливает эту проверку, то в течение числа раундов, равных количеству степеней провала, при попытке выполнить Реакцию или действие с Подтипом Концентрация, цель получает уровень Усталости и должна пройти проверку Силы Воли за Свободное действие. В случае успеха, цель может действовать как обычно. При неудаче, цель не может исполнить это Действие. Однако, можно потратить любые другие Действия, которые остались. Кроме того, каждый раз, когда цель проваливает проверку Силы Воли, она получает уровень Усталости.

Силы Заражения



Гнилостная Живучесть

Плоть колдуна скручивается и изменяется, чтобы стать подобной благословенному облику великих нечистых. Тлетворная энергия пронизывает еретика, наделяя раздувшееся тело нечеловеческой силой и стойкостью.

Цена: 200 ОО

Требования: Выносливость 40

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Сложная (-10) проверка Силы Воли

Дистанция: Сам

Поддержание: Свободное действие

Подтип: Концентрация

Эффект: До тех пор, пока сила поддерживается, псайкер получает черты Сверхъестественная Сила (X) и Сверхъестественная Выносливость (X) где X равняется половине пси-рейтинга псайкера, или увеличивает значение имеющихся черт на пси-рейтинг псайкера. Однако, эта форма настолько тяжела, что псайкер получает штраф -20 к проверкам Ловкости.

Миазмы Эпидемии

Колдун распевает литании мора, наполняя воздух густой, едкой мглой и роями крупных раздутых мух. Туман укрывает последователей Дедушки и путает его врагов.

Цена: 300 ОО

Требования: Пси-рейтинг 3

Действие: Полное действие

Фокусировка Силы: Сложная (-10) проверка Силы Воли

Дистанция: Сам

Поддержание: Полудействие

Подтип: Концентрация

Эффект: Псайкер создает область тумана с центром на себе и радиусом 5 метров * количество степеней успеха на проверке Фокусировки Силы. Каждый персонаж в тумане (за исключением тех, кто достаточно предан Отцу Чумы) получает штраф равный пси-рейтингу псайкера к проверкам Навыка Рукопашной, Навыка Стрельбы, Интеллекта, Восприятия и Общительности, так как миазмы разложения и жужжащие мухи отвлекают его.

Панихида Разложения

Когда приверженцы Нургла распевают Панихиду Разложения, раненые бойцы завывают в едином хоре, пока гниль и болезни пожирают их. По мере того, как колдун произносит первые стихи, свежие раны начинают гноиться, с восходящим крещендо, они тускнеют и заполняют зловонием все вокруг. В высшей точке, инфекция быстро пожирает мышцы, кости и органы, пока не останется ничего, кроме высушенной шелухи.

Цена: 400 ОО

Требования: Пси-рейтинг 4

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Сложная (-10) Встречная проверка Силы Воли

Дистанция: 5 метров * пси-рейтинг

Поддержание: Полудействие

Подтип: Атака, Концентрация

Эффект: Каждый персонаж имеющий повреждения и находящийся в зоне действия психосилы (за исключением тех, кто достаточно предан Отцу Чумы) должен пройти Встречную проверку Выносливости против проверки Фокусировки Силы псайкера. Каждая провалившая эту проверку цель получает количество единиц режущего урона, равное пси-рейтингу псайкера (игнорирующих броню и бонус Выносливости).

Путь к Могууществу - Богохульные Заклинания: Если Панихида Разложения используется совместно с этим Путём к Могууществу, Поддержание психосилы увеличивается до Полного действия, а наносимый урон получает качество Калечащее (пси-рейтинг).

Гниль Нургла

Псайкер фокусирует разум на щедрости Дедушки Нургла и черпает из Варпа великий дар болезни дабы наделить им окружающих. Зловонная и неестественная слизь брызжет на окружающих, заражая их самой совершенной хворью в галактике.

Цена: 300 ОО

Требования: 20 очков Порчи

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) встречная проверка Порчи

Дистанция: 2 метра * пси-рейтинг

Поддержание: Полудействие

Подтип: Атака, Концентрация

Эффект: Каждый персонаж в зоне действия психосилы (за исключением тех, кто достаточно предан Отцу Чумы) должен пройти Встречную проверку Выносливости против проверки Фокусировки Силы псайкера. Каждая провалившая эту проверку цель получает ПР единиц режущего урона (игнорирующего броню) с качеством Токсичное (пси-рейтинг), 2 * ПР урона Силе и 2 * ПР урона Выносливости.

Психический феномен: На 1d5 раундов, воздух в радиусе 3d10 метров от псайкера наполняет непроницаемый туман. Все попавшие в него персонажи должны пройти проверку Выносливости или получить 1d5 очков Презрения.

Чумное Поветрие

Гниль Нургла расползается по полю боя, распространяя болезнь кровопролития, так далеко, насколько можно видеть. Однако для выживания любого заболевания требуются новые носители - для инкубации и для передачи. К счастью для колдуна, Гниль Нургла распространяется энергично, когда есть свежая плоть, восприимчивая к её разрушительному воздействию.

Цена: 400 ОО

Требования: 30 очков Порчи

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Сложная (-10) проверка Порчи

Дистанция: 10 метров * пси-рейтинг

Поддержание: Свободное действие (специальное)

Подтип: Концентрация

Эффект: Поддерживая Гниль Нургла, псайкер может активировать Чумное Поветрие. Он выбирает количество целей, уже пораженных Гнилью Нургла в дистанции действия психосилы, равное количеству градусов успеха на проверке Фокусировки Силы. До тех пор, пока эта сила поддерживается, эти цели считаются центрами радиусов поддерживаемой Гнили Нургла также, как и сам псайкер.

Психический феномен: На 1d5 раундов, воздух в радиусе 3d10 метров от псайкера наполняет непроницаемый туман. Все попавшие в него персонажи должны пройти проверку Выносливости или получить 1d5 очков Презрения.

Проклятие Прокажённого

Шепча заклинание, которому его научил чумоносец, колдун направляет поток разложения в одну из частей тела своей жертвы. По его нечестивому слову плоть и кости жертвы чахнут и самым чудесным образом атрофируются. Некоторые колдуны называют эту психосилу Тысячей Смертельных Заклинаний, одним из длинного списка мерзких слогов, любимых Дедушкой Нурглом и способных причинить ужасные страдания своим жертвам.

Цена: 500 ОО

Требования: Выносливость 50, Метка Нургла

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Сложная (-10) проверка Силы Воли

Дистанция: 5 метров * пси-рейтинг

Поддержание: Нет

Подтип: Атака, Концентрация

Эффект: Проверки Уклонения, предпринятые для Избегания этой психосилы, получают штраф, равный -5 * количество достигнутых на Фокусировке Силы степеней успеха. Психосила не наносит ран, но заставляет цель получить критический Эффект, соответствующий 1d10 очкам критического режущего урона. Это может привести к потере конечности, Кровотечению или даже смерти, в зависимости от критического Эффекта. Противник может быть подвержен эффекту Проклятия Прокажённого только один раз за столкновение.

Проклятье Прокажённого		Пси разряд
Даль. 5 м*ПР	Урон (специальный)	Проб. -
Особенности: (специальная)		

Силы Излишества

Фантасмагория

Общительность 40

Вызов у цели
запугивающих
видений

200 ОО

Сладостная Агония

Пси-рейтинг 3

Увеличение
Силы и Ловкости

300 ОО

Сверхестественная Одержимость

Порча 20

Принуждение цели
к служению

300 ОО

Совершенные Чувства

Пси-рейтинг 4

Усиление чувств
и реакции

400 ОО

Адский Визг

Порча 30

Дистанционная
атака по области

400 ОО

Высвобождение Тайн

*Пси-рейтинг 5,
Метка Слаанеш*

Освобождение
пороков цели

500 ОО

Дисциплина Излишества

Коварные психические силы, насылаемые колдунами Слаанеш, изводят врагов ужасающими и влекущими видениями, дробят кости какофонией звуков или приносят величайшее из возможных наслаждений.

Фантасмагория

Колдун вызывает искру заблуждения, наводняя разум цели противоречивыми мыслями и чувствами, которые отвлекают его, делая неспособным совершать какие-либо действия в этом психическом тумане. Колдуны Слаанеш иногда описывают эту психосилу как сопровождаемый захватывающим шёпотом серебристый туман, подавляющий все ощущения.

Цена: 200 ОО

Требования: Общительность 40

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) Встречная проверка Силы Воли

Дистанция: 10 метров x пси-рейтинг

Поддержание: Нет

Подтип: Концентрация

Эффект: Псайкер указывает одну цель, находящуюся в дистанции применения психосилы и на линии прямой видимости самого псайкера. Эта цель должна пройти Встречную проверку Силы Воли против проверки Фокусировки Силы псайкера. Если цель проваливает эту проверку, она Оглушается на число раундов, равное количеству степеней провала. Если цель проваливает проверку на пять или более степеней, она впадает в Беспамятство на 10 минут. Эта психосила может влиять только на разумных существ без черты Демон или Машина.

Сладостная Агония

Колдун призывает каждую мерцающую частицу заблудившихся эмоций, которые он может найти в Имматериуме, и втягивает их в себя, подавляя собственные чувства и становясь невосприимчивым к ощущениям сражения вокруг него. Многие колдуны становятся зависимы от ощущений, которые вызывают, сжигая свои душу порожденным Варпом экстазом.

Цена: 300 ОО

Требования: Пси-рейтинг 3

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) проверка Силы Воли

Дистанция: Сам

Поддержание: Свободное действие

Подтип: Концентрация

Эффект: До тех пор, пока сила поддерживается, псайкер не может быть Оглушен или впасть в Беспамятство, а также не страдает от эффектов Усталости. Он получает черты Сверхъестественная Сила (X) и Сверхъестественная Ловкость (X) где X равняется половине пси-рейтинга псайкера, или увеличивает значение имеющихся черт на пси-рейтинг псайкера. Однако, псайкер настолько одурманен ощущением того что может преодолеть границы своих возможностей, что получает штраф -20 к проверкам Восприятия.

Путь к Могуществу - Умерщвление Плоти: Если Сладостная Агония используется совместно с этим Путём к Могуществу, проверка Фокусировки Силы становится Обыденной (+20).

Совершенные Чувства

Колдун обостряет свои чувства, направляя потоки света и звука так, чтобы уловить любые детали. Он может расслышать сразу несколько разговоров, определить неуловимого врага в толпе или предугадать движения своих врагов, чтобы лучше отреагировать и принять ответные меры. Его чувства столь совершенны, что ни один проблеск или шёпот не ускользнут. Для врагов он ангел смерти, способный двигаться и реагировать с немыслимой скоростью.

Цена: 400 ОО

Требования: Пси-рейтинг 4

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) проверка Силы Воли

Дистанция: Сам

Поддержание: Свободное действие

Подтип: Концентрация

Эффект: До тех пор, пока сила поддерживается, псайкер получает все следующие преимущества:

- бонус +5 * пси-рейтинг к проверкам Восприятия и Избегания (Уклонение и Парирование)
- любые атаки наносимые псайкером считаются имеющими качество Отмщающее (9)
- псайкер способен подмечать даже незначительные детали (например шёпот на расстоянии в сотни метров или отдельные лезвия на быстро вращающемся винте) или мелочи в условиях полного хаоса (например мгновенный выбор конкретного места на сложной карте, обнаружение конкретного человека среди тысяч людей или четкое понимание разговора в разгар великой битвы).

Сверхъестественная Одержимость

Объект воздействия этой психосилы теряет всякое чувство реальности и становится одержимо и иррационально преданным псайкеру. Любой, кто хотя бы поднял руку против колдуна, может ожидать возмездия одержимого, даже если раньше они считались союзниками. Если хозяину ничего не угрожает, жертва опускает голову с почтением, благоговейным страхом и неспособна вымолвить ни слова.

Цена: 300 ОО

Требования: 20 очков Порчи

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) Встречная проверка Порчи

Дистанция: 5 метров * пси-рейтинг

Поддержание: Полудействие

Подтип: Концентрация

Эффект: Псайкер указывает одну цель, находящуюся в дистанции применения психосилы и на линии прямой видимости самого псайкера. Эта цель должна пройти Встречную проверку Силы Воли против проверки Фокусировки Силы псайкера. Если цель проваливает эту проверку, она не может напасть на псайкера и получает штраф на все проверки отвлечься от кажущегося величия еретика, равный -5 * пси-рейтинг псайкера. Цель должна атаковать любого, кто явно пытается навредить псайкеру, при этом игнорируя штраф полученный ранее. В других случаях, цель может действовать свободно, пока псайкер находится в не опасности. Эта психосила может влиять только на разумных существ без черты Демон или Машина.

Адский Визг

Колдун глубоко проникает в Варп и испускает разрушающий душу крик, что вызывает чудовищную боль у всех, кто слышал это.

Цена: 400 ОО

Требования: 30 очков Порчи

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) проверка Порчи

Дистанция: Сам

Поддержание: Нет

Подтип: Атака, Концентрация

Эффект: Каждый, находящийся в зоне поражения (исключая псайкера) получает урон от этой силы.

Адский Визг		Пси взрыв
Даль. Сам	Урон 2d10+ПП (Р)	Проб. 0
Особенности: Взрыв (3*ПП), Варп-оружие, Шоковое.		

Психические феномены: Крик колдуна эхом отражается в Варпе и ещё на несколько мгновений задерживается в ушах и умах тех, кто его слышал. До начала следующего хода псайкера, каждый персонаж в радиусе действия силы получает штраф -20 на любые проверки Восприятия.

Высвобождение Тайн

Колдун становится устами для безграничного голоса Слаанеш, глубоко проникая в разум выбранной жертвы, вызывая к темнейшим страстям её души, доставая наружу и осуществляя их. Колдуны Слаанеш считают эту силу величайшей милостью, которой они могут одарить смертную душу.

Цена: 500 ОО

Требования: Пси-ретинг 5, Метка Слаанеш

Действие: Полное действие

Фокусировка Силы: Очень Тяжёлая (-30) Встречная проверка Силы Воли

Дистанция: 25 метров * пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: Атака, Концентрация

Эффект: Псайкер указывает одну цель, находящуюся в дистанции применения психосилы и на линии прямой видимости самого псайкера. Эта цель должна пройти Встречную проверку Силы Воли против проверки Фокусировки Силы псайкера. Если цель проваливает эту проверку, то в течение количества раундов, равных количеству степеней провала, она действует в соответствии с наиболее разрушительной частью своей личности, не имея возможности удержать её под контролем, и атакует ближайшую цель сильнеешим оружием, которое есть в его арсенале. Она не будет предпринимать самоубийственных действий, например, прыгать с крыши здания, чтобы напасть на кого-то стоящего на земле, но всё-таки поступает безрассудно и автоматически проходит проверки на Силы Воли, чтобы противостоять Страху или Подавлению. Также на цель не действуют Оглушение и эффекты Усталости. Эта психосила может влиять только на разумных существ без черты Демон или Машина.

Дисциплина Изменения

Коварные психические силы, насылаемые колдунами Дзинча, превращают врагов в слюнявые отродья Хаоса, выпивают разум, или позволяют заглянуть в планы самого Архитектора судеб.

Заблуждение

Колдун затуманивает восприятие цели, заставляя её чувствовать глубокое доверие к себе и облегчая любое взаимодействие. Эта психосила – источник постоянного страха для власть имущих Империи, и на то есть веские причины, поскольку ведьмы еретиков на протяжении всей истории человечества использовали свою мощь, чтобы подорвать доверие к властям предрассудкам и бросить им вызов.

Цена: 100 ОО

Требования: Сила Воли 40

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) Встречная проверка Силы Воли

Дальность: 1 метр * пси-рейтинг

Поддержание: Свободное действие

Подтип: Концентрация

Эффект: Псайкер указывает одну цель, находящуюся в дистанции применения психосилы и на линии прямой видимости самого псайкера. Эта цель должна пройти Встречную проверку Силы Воли против проверки Фокусировки Силы псайкера. Если цель проваливает проверку, то до тех пор, пока сила поддерживается, псайкер получает бонус ко всем проверкам умений Взаимодействия с целью, равный +5 * пси-рейтинг.

Псифон

Колдун задерживает свой взгляд на жертве, забирая её волю и питая ей себя. Известно, что злоупотребление такими способностями может отправить жертву в кому или вызвать у неё удар, а также раскрывает колдуну далёкое эхо её воспоминаний.

Цена: 200 ОО

Требования: Пси-рейтинг 4

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) Встречная проверка Силы Воли

Дистанция: 5 метров * пси-рейтинг

Поддержание: Свободное действие

Подтип: Атака, Концентрация

Эффект: Псайкер указывает одну цель, находящуюся в дистанции применения психосилы и на линии прямой видимости самого псайкера. Эта цель должна пройти Встречную проверку Силы Воли против проверки Фокусировки Силы псайкера. Если цель проваливает проверку, она получает урон Силе Воли, равный 1d10 + пси-рейтинг псайкера. Псайкер же получает черту Сверхъестественная Сила Воли (1), рейтинг которой увеличивается на 1 за каждые полные 5 очков поглощенной Силы Воли. Эта черта сохраняется у псайкера на время действия психосилы.

Отвратительное Откровение

Колдун чутко ощущает сдвиги и потоки Варпа, а потому может различить краткие мгновения событий, которые еще не произошли в кружащейся трясине грядущего. Многие колдуны от этих видений сходят с ума.

Цена: 300 ОО

Требования: умение Психонаука уровня 2

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Сложная (-10) проверка Психонауки
Дистанция: Сам

Поддержание: Полудействие

Подтип: Концентрация

Эффект: До тех пор, пока сила поддерживается, псайкер получает бонус +3 * пси-рейтинг к любым проверкам и 1d5 единиц урона Интеллекту каждый раунд.



Силы Изменения

Заблуждение
Сила Воли 40

Бонусы к
Взаимодействию
с целью

100 ОО

Псифон
Пси-рейтинг 4

Поглощение ментальной
силы цели

200 ОО

Отвратительное
Откровение
Психонаука уровень 2

Получение бонусов
к проверкам

300 ОО

Плеть Разума
Сила Воли 50

Атака против
разума и тела

300 ОО

Темница Мысли
Логика уровень 2

Заклечь разум
цели в безвыходное
узилище

300 ОО

Мерцание
Сила Воли 50

Стать бестелесным

400 ОО

Стрела Перемен
*Пси-рейтинг 5
Метка Тзинча*

Дистанционная
атака адским
огнём

400 ОО

Ткач Судьбы
40 очков Порчи

Ненадолго
обмануть
судьбу

500 ОО

Буря Перемен
*Пси-рейтинг 6
Метка Тзинча*

Дистанционная атака
ураганом адского огня

500 ОО

Мерцание

Колдун создает вокруг себя мерцающее поле нереальности, отчего его образ становится прозрачным и прерывистым, ибо он находится между реальностью и Варпом. Таким образом, маг может проходить сквозь твердые объекты, как сквозь воздух, а удары врага будут проходят сквозь него, как если бы он был просто голограммой.

Цена: 400 ОО

Требования: Сила Воли 50

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Сложная (-10) проверка Силы Воли

Дистанция: Сам

Поддержание: Свободное действие

Подтип: Концентрация

Эффект: До тех пор, пока сила поддерживается, псайкер получает черту Бестелесный и Летун (X), где X равняется половине пси-рейтинга псайкера.

Плеть Разума

Колдун помещает частицу психической энергии в сознание жертвы, отчего та будет испытывают колющую, ослабляющую боль по мере того, как та проникает в душу жертвы, медленно погружая её в кому.

Цена: 300 ОО

Требования: Сила Воли 50

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) проверка Силы воли

Дистанция: 10 метров * пси-рейтинг

Поддержание: Нет

Подтип: Атака, Концентрация

Эффект: Получив урон от этой психосилы, цель также получает 1d5 единиц урона Интеллекту, Силе Воли и Общительности каждый свой ход, в течение количества раундов, равное количеству степеней успеха на проверке Фокусировки Силы. Эта психосила может влиять только на разумных существ без черты Демон или Машина.

Плеть Разума		Пси разряд
Даль. 10 м*ПР	Урон 1d10+ПР (Э)	Проб. 0
Особенности: Варп-оружие, Шоковое		

Ткач Судьбы

Колдуны используют это заклинание как последнюю возможность изменить судьбу на пути достижения цели. Однако, после завершения заклинания, судьба возвращается к колдуну с равной силой.

Цена: 500 ОО

Требования: 40 очков Порчи

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Тяжелая (-20) проверка Порчи

Дистанция: Сам

Поддержание: Нет

Подтип: Концентрация

Эффект: Псайкер возвращает себе все очки Бесчестия, потраченные в этой сессии, немедленно восстанавливает 1d5+1 ран и весь Критический урон (но эффекты Критического урона и критических попаданий сохраняются), и получает бонус + 20 ко всем проверкам Выносливости и Силы Воли, а также + 20 ко всем проверкам еще одной характеристики по своему выбору. Через 1d5 + пси-рейтинг раундов все эти эффекты заканчиваются, псайкер теряет все неиспользованные очки Бесчестия, увеличивает общее количество повреждений до количества ран, и получает 1d5 уровней Усталости, так как судьба берёт своё и возвращает колдуна на его законное место в грандиозной схеме Тзинча.

Темница Мысли

Психосила поражает разум цели, замедляя мысли и, возможно, полностью отключая мышление, в то время как цель пытается решить запутанную загадку. Единственная возможность снять заклятие – осознать отсутствие решения, в другом же случае цель неспособна найти ответ и впадает в кому.

Цена: 300 ОО

Требования: умение Логика уровня 2

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Тяжелая (-20) проверка Силы Воли

Дистанция: 20 метров * пси-рейтинг

Поддержание: Нет

Подтип: Концентрация

Эффект: Псайкер указывает одну цель, находящуюся в дистанции применения психосилы и на линии прямой видимости самого псайкера. В начале каждого своего хода, цель должна пройти проверку Интеллекта или Логики (если обучена) как Полудействие, со штрафом -5 * количество степеней успеха на проверке Фокусировки Силы. Если цель проваливает проверку, она получает 1d10 единиц урона Интеллекту и считается Ошеломленной до начала своего следующего хода. Действие психосилы заканчивается, когда цель успешно проходит проверку Интеллекта или Логики, либо её значение Интеллекта опускается до нуля.

Путь к Могууществу - Богохульные Заклинания: Если Темница Мысли используется совместно с этим Путём к Могууществу, психосила наносит 2d10 урона Интеллекту вместо 1d10.

Стрела Перемен

Колдун сосредотачивает свою волю и гнев в жгучей вспышке варп-пламени - часто красного цвета, из-за всепроникающего знания многоцветного огня Тзинча, которое превращает врагов в дергающиеся кучки плоти, покрытые запекшейся кровью, или кружащийся переливающийся пепел. Немногие могут противостоять разрушающим энергиям Стрелы Перемен.

Цена: 400 ОО

Требования: Пси-рейтинг 5, Метка Тзинча

Действие: Полудействие

Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) проверка Силы Воли

Дистанция: 10 метров * пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: Атака, Концентрация

Эффект: Получив урон от этой психосилы, живая цель должна пройти проверку Выносливости или получить 1d5 очков Презрения за каждую степень провала. Если цель проваливает проверку на пять или более степеней, то она подвергается скоротечной и катастрофической мутации, становясь отродьем Хаоса, которое быстро превращается в лужу едкого ихора.

Стрела Перемен		Пси разряд
Даль. 10 м*ПР	Урон 1d10+2*ПР (Э)	Проб. 9
Особенности: Разящее (ПР)		

Буря Перемен

Псайкер призывает воинство небесного огня спуститься на своих врагов. Охваченные этими неестественным, цветным, изменяющим реальность пламенем, проклятые души рыдают в муках, пока живущие отчаянно разыскивают выход и пытаются сохранить форму. Это пламя пронзает и разум, и тело, заставляя преобразоваться и покинуть галактику навсегда измененными.

Цена: 500 ОО

Требования: Пси-рейтинг 6, Метка Тзинча

Действие: Полное действие

Фокусировка Силы: Серьёзная (+0) проверка Силы Воли

Дистанция: 25 метров * пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: Атака, Концентрация

Эффект: Если на одной или обеих из костей урона выпадает число 9, цели, получившие урон от этой психосилы, получают случайные Дары Богов по усмотрению МИ. НИП, маловажные для игры, или противники могут просто превратиться в хныкающие, отвратительные, но безобидные отродья Хаоса - что фактически убивает их. Персонажи, принадлежащие одному из Тёмных богов, не могут делать бросок на Милость или менять результат броска на свой бонус Тёмной Славы.

Буря Перемен		Пси взрыв
Даль. 25 м*ПР	Урон 2d10+2*ПР (Э)	Проб. 9
Особенности: Взрыв (ПР), Разящее (ПР)		

Ритуалы

В игре ритуалы Хаоса служат для получения определённых результатов. Конкретные ритуалы могут применять для того, чтобы призвать демонов, захватить тело несогласной жертвы, связаться с могущественной сущностью, заразить область нечистой силой, прочесть будущее, оживить мёртвых или просто разорвать ткань реальности и даровать демонам возможность резвиться вволю. Этот перечень можно продолжать бесконечно. Главное правило - чем опаснее и сильнее желаемый результат, тем труднее ритуал.

Хотя все ритуалы уникальны, многие обладают определёнными схожими качествами или несут схожие признаки. До попытки проведения, персонаж должен изучить ритуал или создать его самостоятельно, с помощью собственных исследований. Способов получить знания о ритуале множество: чтение душевредных книг, обучение у мастера тёмных искусств или заключение сделки с демоном.

Несмотря на это, изучение ритуала должно быть важным событием в кампании, включающим хорошую долю отыгрыша и вызовов. В случае призыва демон-принцев, герольдов и иных могущественных демонов существует определённый ритуал для каждой такой сущности, меньшие же демоны призываются одним ритуалом для своего типа. Для каждого типа демонов которой диаболоист хочет призывать требуется изучить соответствующий ритуал или изменить, основываясь на собственных знаниях и экспериментах, существующий. В любом случае, процесс должен включать отыгрыш и как минимум одну проверку Запретных Знаний (Демонология). Получение такой информации может даже стать предметом Сговора.

Формат ритуала Хаоса

Название: название данного ритуала, и описание того, для чего он проводится.

Требования: здесь описано, что требуется для проведения ритуала - определённые расходные материалы, время, место и так далее, а также наличие определённых умений, талантов, черт, очков Порчи или значения Тёмной Славы.

Проверка Контроля Варпа: здесь указывается, какая проверка используется при проверке Контроля Варпа. Сложность проверки также указывается здесь. Успех ритуала может зависеть от многих факторы, как эзотерических, так и обыденных. Конкретные примеры такого влияния подробно описаны в **таблице 6-1: «Модификаторы ритуалов»**.

Эффект: здесь детально описываются правила применения данного ритуала, указывается влияние количества степеней успеха или провала проверки проведения ритуала.

Цена: цена в физическом и духовном плане для тех, кто проводит ритуал - от телесного вреда до демонического гнева.

Цена провала: все неудачные попытки Контроля Варпа имеют неприятные последствия. Они перечислены здесь, и, как правило, представлены Психическими Феноменами, Опасностями Варпа или в особых случаях вроде призыва демонов или открытия разрывов - эффектом под названием Презрение Варпа, подробно описанном в **таблице 6-2: «Презрение Варпа»**.

Владычество над демоном

Факт призыва демона не означает получения над ним контроля. Как только демон появляется, призыватель должен, ради контроля над ним, пройти проверку Владычества над демоном. В противном случае демон волен действовать по собственному усмотрению, что, скорее всего, означает напасть на призывателя. Проверка Владычества над демоном, это встречная проверка Силы Воли против демона, она занимает Полное действие. Эта проверка дополнительно модифицируется обстоятельствами из **таблицы 6-1: «Модификаторы ритуалов»**, чертой Ужасающее Присутствие и любыми другими подходящими факторами. Базовая сложность проверки Очень Тяжёлая (-30), ибо демоны не желают служить смертным. Если призыватель выигрывает встречную проверку, демон обязан служить ему один час за степень успеха. По истечении этого срока призыватель может попробовать пройти ещё одну проверку на Владычество над демоном, чтобы продолжить поддерживать контроль. Если демону приказано действовать противно своей природе, призывателю необходимо ещё раз пройти проверку на Владычество над демоном, но со штрафом -10.



Таблица 6-1: Модификаторы ритуалов

Модификатор	Условия (сложите все применяемые модификаторы, чтобы получить итоговый)
+30	• Призыватель - псайкер с пси-рейтингом выше 7 • Призыватель - Тёмный Апостол посвященный богу-покровителю ритуала • Призыватель имеет Метку бога-покровителя ритуала • Призывателю известно истинное имя демона
+20	• «Звёзды сошлись» - благоприятные обстоятельства • Завеса между реальностью и Варпом сильно истончена • Правильное использование священных чисел при исполнении ритуала • Призыватель - последователь бога-покровителя ритуала • Призыватель - псайкер с пси-рейтингом от 4 до 6
+10	• Демону была предоставлена подходящая жертва, которую он должен принять по прибытии • Завеса между реальностью и Варпом истончена • Призыватель - псайкер с пси-рейтингом от 1 до 3 • Призыватель использует Набор для Ритуалов • Призыватель обладает артефактом, связанным с демоном или ритуалом • Призывателю известна часть истинного имени демона • Ритуал следует «правилу симпатии», соответствуя всем описанным требованиям
+0	• Призывателю известен ритуал и его предназначение
-10	• Завеса между реальностью и Варпом крепка • Призывателю не всё известно о ритуале и его предназначении • Ритуал проводится на освященной земле
-20	• Неправильное использование священных чисел при исполнении ритуала • Призыватель - последователь бога-противника покровителя ритуала • Призывателю мало известно о ритуале и его предназначении • Ритуал проводится в месте, защищенном активным полем Геллера
-30	• Призыватель - любитель, не имеющий истинного представления о том, что он пытается сделать • Призыватель - недавно имел дело с сущностями на службе бога-противника покровителя ритуала • Призыватель - Тёмный Апостол посвященный богу-противнику покровителя ритуала • Призыватель был принужден или обманут, или не желает участвовать в ритуале • Призыватель имеет Метку бога-противника покровителя ритуала • Призывателю известна лишь часть ритуала, либо часть его знаний ложная

Таблица 6-2: Презрение Варпа

Бросок d100	Эффект
0-50	Ничего: все усилия еретика встречают тишина и спокойствие; он потерпел неудачу, но остался невредим.
51-80	Насмешка: подобный рёву демонический хохот наполняет измученный воздух, тварь Варпа осмеивает худшие секреты и позор героя. Персонаж получает 1d5 очков Презрения.
81-90	Поражение: сырая энергия Варпа взрывается, и персонаж получает 2d10 единиц энергетического урона с качеством Варп-оружие. Бурлящие энергии наполняют персонажа, и он получает 1d10 очков Презрения.
91-100	Нападение: младший демон является, дабы разобраться с самонадеянным еретиком. Младший демон или похожая сущность Варпа появляется в ходе ритуала. Этот демон не подвластен никому. Если ритуал должен был вызвать демона, то демон появляется, но не подчиняется призвавшему и немедленно на него нападает.
101-121	Одержимость: Хаос наказывает еретика за высокомерие, превращая его в игрушку. Если ритуал должен был вызвать демона, то демон появляется, но не подчиняется призвавшему, а пытается овладеть его телом.
121+	Поглощение: реальность раскалывается и кричащего еретика затягивает в Варп или превращает в безмозглую, ноющую лужицу скрученной плоти. Персонаж завидует мертвым.

Примеры ритуалов Хаоса

Ниже описано несколько часто используемых ритуалов, известных многим из тех, кто связан с Губительными силами.

Призыв солдата Владыки Черепов

Хотя у Кхорна нет последователей-колдунов, он часто полагается на то, что смертные вызовут его демонов в материальную вселенную. Готовящие убийство культисты творят этот ритуал, чтобы вызвать кровопускателя – одного из демонических солдат Кхорна, что выполнит их приказ и убить их врагов.

Требования: Ритуал должен проходить на месте битвы или убийства и требует круга призыва, отмеченного заклинаниями и символами, священными для бога Крови. В основные точки на круге нужно расставить жаровни с кипящей кровью и горящими угольями, взрослый убийца или хищный зверь должен быть ритуально убит и обескровлен, а правильные молитвы Владыке Черепов вознесены голосом, напоминающим скорее грубый звериный рёв, нежели человеческую речь.

Проверка Контроля Варпа: Очень Тяжёлая (-30) проверка Запретных Знаний (Демонология)

Эффект: В центре круга призыва появляется кровопускатель. Демон остается материальным в течение 1d5+5 раундов, плюс один дополнительный раунд за каждую степень успеха проверки Контроля Варпа. Это время может быть больше в местах, где завеса между реальностью и Варпом тонка, или если демон убьёт достаточно живых существ, чтобы продлить время своего пребывания в Материуме. По усмотрению МИ, ритуал можно использовать, чтобы вызвать демона и поручить ему определённое задание. В этом случае демон может оставаться телесным достаточно долго, чтобы выполнить его.

Цена: Независимо от того, успешен ритуал или нет, совершите бросок по **таблице «Психические Феномены»**. Кроме того, безумная ярость, сопровождающая ритуал Кхорна, вынуждает всех участников пройти Серьёзную (+0) проверку Силы Воли или впасть в Неистовство, аналогично действию одноимённого таланта, и наброситься на всех находящихся поблизости. Это может помешать совершить проверку Владычества над демоном.

Цена провала: Провал заставляет призывателя сделать бросок по **таблице «Презрение Варпа»** с модификатором +10 за каждую степень провала после первой.



Призыв пехотинца Отца Чумы

Последователи Нургла часто призывают чумоносцев для помощи в распространении болезней и порчи. Одержимые подсчетом и каталогизацией каждой когда-либо созданной Дедушкой заразы, Чумоносцы используют любой шанс прорваться в царство смертных.

Требования: Ритуал должен проходить в области, затронутой болезнями и зловонием смерти и требует грубо начертанного круга призыва, отмеченного символами, священными для Нургла. В основные точки на круге нужно расставить котлы пузырящейся гнили, заполняющие место ритуала ужасным зловонием. Гниющие трупы, необязательно человеческие, должны быть сгружены в центре круга, а одинокий взрослый человек, не тронутый болезнями, восседать на ней, готовый принять в себя всю скверну. Он станет окном в Варп, через которое прибудет чумоносец.

Проверка Контроля Варпа: Очень Тяжёлая (-30) проверка Запретных Знаний (Демонология)

Эффект: В центре круга призыва появляется чумоносец. Демон остается материальным в течение 1d5+5 раундов, плюс один дополнительный раунд за каждую степень успеха проверки Контроля Варпа. Это время может быть больше в местах, где завеса между реальностью и Варпом тонка, или если демон убьёт достаточно живых существ, чтобы продлить время своего пребывания в Материуме. По усмотрению МИ, ритуал можно использовать, чтобы вызвать демона и поручить ему определённое задание. В этом случае демон может оставаться телесным достаточно долго, чтобы выполнить его.

Цена: Независимо от того, успешен ритуал или нет, совершите бросок по **таблице «Психические Феномены»**. Кроме того, волны тумана и облака мух, сопровождающие прибытие демона Нургла, вынуждают всех участников пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости или получить 1d5 уровней Усталости.

Цена провала: Провал заставляет призывателя сделать бросок по **таблице «Презрение Варпа»** с модификатором +10 за каждую степень провала после первой.



Призыв служанки Тёмного принца

Слуги Слаанеш многочисленны и разнообразны, но большая их часть - это демонетки, служанки и придворные своего хозяина и создателя. Пресыщенные излишествами культисты втягивают демонеток в материальный мир, чтобы вкусить смертных ощущений или поучаствовать в оргиях разрушения.

Требования: Ритуал должен проходить в месте, где творились акты великого разврата и невоздержанности, и требует начертить круг призыва, отмеченный заклинаниями и символами, священными для Темного принца. Вокруг места ритуала нужно расположить кадилъницы с галлюциногенными благовониями и множество опьяняющих эликсиров. Шесть взрослых людей, обезумевших от благословенных наркотиков, должны быть изрезаны умашёнными маслами ножами, покрытыми демоническими рунами, а затем убиты.

Проверка Контроля Варпа: Очень Тяжёлая (-30) проверка Запретных Знаний (Демонология)

Эффект: В центре круга призыва появляется демонетка. Демон остается материальным в течение 1d5+5 раундов, плюс один дополнительный раунд за каждую степень успеха проверки Контроля Варпа. Это время может быть больше в местах, где завеса между реальностью и Варпом тонка, или если демон убьёт достаточно живых существ, чтобы продлить время своего пребывания в Материуме. По усмотрению МИ, ритуал можно использовать, чтобы вызвать демона и поручить ему определённое задание. В этом случае демон может оставаться телесным достаточно долго, чтобы выполнить его.

Цена: Независимо от того, успешен ритуал или нет, совершите бросок по таблице «Психические Феномены». Кроме того, всепоглощающий экстаз, сопровождающий связанный со Слаанеш ритуал, заставляет всех участников пройти серьёзную (+0) проверку Силы Воли или полностью отдаться наслаждению и мукам (при этом участники считаются Оглушёнными). Это может помешать совершить проверку Владычества над демоном.

Цена провала: Провал заставляет призывателя сделать бросок по таблице «Презрение Варпа» с модификатором +10 за каждую степень провала после первой.

Призыв магики Архитектора судеб

Ужасы Тзинча - причудливые, непредсказуемые существа, созданные из пламени, магии и искажённой плоти. Этих демонов часто призывают колдуны и культисты, чтобы сеять хаос в мире. Бесчисленные конечности и ложноножки ужасов Тзинча изрыгают таинственное пламя с безумной непринуждённостью, на которую способны только демоны.

Требования: Ритуал должен проходить в месте, опустошённом огнем или магией, и требует начертить круг призыва, со священными символами Архитектора судеб. В случайных точках на круге нужно поставить зачарованные жаровни, извергающие разноцветный дым и пламя, а в кульминационный миг обряда - при помощи магии и пламени сжечь дотла заклеимённого тайными рунами взрослого человека.

Проверка Контроля Варпа: Очень Тяжёлая (-30) проверка Запретных Знаний (Демонология)

Эффект: В центре круга призыва появляется ужас Тзинча. Демон остается материальным в течение 1d5+5 раундов, плюс один дополнительный раунд за каждую степень успеха проверки Контроля Варпа. Это время может быть больше в местах, где завеса между реальностью и Варпом тонка, или если демон убьёт достаточно живых существ, чтобы продлить время своего пребывания в Материуме. По усмотрению МИ, ритуал можно использовать, чтобы вызвать демона и поручить ему определённое задание. В этом случае демон может оставаться телесным достаточно долго, чтобы выполнить его.

Цена: Независимо от того, успешен ритуал или нет, совершите бросок по таблице «Психические Феномены» с модификатором +20 из-за притока необузданной магической силы, сопровождающей ритуалы Тзинча.

Цена провала: Провал заставляет призывателя сделать бросок по таблице «Презрение Варпа» с модификатором +10 за каждую степень провала после первой.





Адаптация, редакция, вёрстка, работа с иллюстрациями,
вычитка - всё я любимый: Всеволод Malefic Lord Почутин

Обновления, новые работы и приём баг репортов
осуществляется [ВКонтакте](#)

